

GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game
¥14
2006.11
Vol. 20

游戏·人



卷尾特辑 •

莫比斯环

永不闭合的时空之门

• 动漫秀

赛伯坦编年史

• 卷首特稿

擎天巨神的霸业

微软的游戏软件王国

Xbox 5周年纪念

• 传世之书

Xbox之父的"绿色奇机"

·《大神》神之绘卷·

本辑赠品



卷首



孩子与火车

假如有这样一件事情：

在两段铁轨上，有一群小孩子正在玩耍。

这两段铁轨有一段已经废弃了，另一段仍有火车通行。

几乎所有的孩子都在有火车通行的铁轨上玩耍，因为那里有更多的石子和煤炭，只有一个孩子觉得这样很危险，独自一人在弃用的铁轨上玩。

这时，突然有一列火车飞驰而来。

站在扳道口上的人有两个选择：一、毅然拉下扳手让火车转向，以牺牲那一个孩子为代价挽救其他的孩子；二、什么也不做，任由火车通过。

如果此时你恰好站在扳道口处，你会怎么做？试阐述你的理由。

多年以前，我还在读中学时，政治试卷上曾出现过一道类似的问答题——大意为在当时的危机情况下，某铁路职工不顾凶险飞身冲上铁路的扳道口，将火车引向了废弃的铁轨一侧，果断地“牺牲小我挽救大我”，一时传为佳话……在题目的最后，则是让答题者回答这位“英雄”的英勇事迹体现了怎样的果决精神及其榜样意义。

犹记得，当时我在思索片刻之后，只写出了短短两行字作为回答：

“我不赞同他的做法，为什么做出正确判断的人要为大多数人的愚昧而牺牲呢？没有危机意识的人，就算你能救他一时，又能救得了他一世吗？”

于是，当试卷发下来之后，我的这道题目理所当然地得了零分，那血红的“0”字迹很深，险些划破卷纸，足见老师是何等愤怒：无知小儿岂可出此妄言？孺子不可教也！

多年以后，我成为了一名游戏编辑，工作职务为策划专题和整理读者来信。在这两年多来，有成千上万的来信在我指间一一掠过，而在这些信件内容中，有一部分来信让我印象十分深刻，那就是许多读者经常声称自己在朋友圈中不被理解——周围的同学或同事闲暇时大都玩的是CS、星际、魔兽、唱K、跳舞、泡吧……而作为电视游戏爱好者，我们却始终被视为异类。喜欢游戏与动漫的我们难道真的是错了吗？我们是否应该抛弃掉这份孤独的爱好，融入“主流文化”之中呢？

是的，在大多数人眼中，识时务者为俊杰，随潮流而动永远都是大势所趋；相比之下，一个游离在边缘文化上的爱好显得是如此渺小。

这，无疑又是一个孩子与火车的问题。

是牺牲自己的个人意愿？还是牺牲大多数人眼中的公理与准则？

毫无疑问，许多人都已经感到这辆火车正在逐渐逼近，虽然缓慢，但却足以致命。

而那决定去向的铁轨扳手，则存在于每个人的心中。如何取舍，是自己的抉择。

如果，你问我对此的个人看法，那么我的回答永远都是一样的——一如当年的答题纸：

无论任何时候，我都绝对不会去碰那个扳手，永远不会。

D · S

2006.11.4



游戏 · 人第 20 辑

封面、封二绘制：刑天工作室 雅牙

封面设计：张金涛

Contents

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)，对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《游戏 · 人》不予承担任何责任。

2.独家授权——对《游戏 · 人》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《游戏 · 人》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《游戏 · 人》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《游戏 · 人》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《游戏 · 人》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《游戏 · 人》或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

《游戏 · 人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏 · 人》
读者服务部(收)
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

本刊如有印装质量问题，请将原杂志寄回读者服务部，由本部负责调换。

擎天巨神的霸业

微软的游戏软件王国

阿特拉斯追随着巨人族首领、宙斯的父亲克洛诺斯与宙斯率领的众神作战，十年后巨人族战败，巨人们被宙斯打入地底，而阿特拉斯被罚到西部扛天。从此阿特拉斯成为擎天巨神，象征着耐力与力量。

微软是软件业的擎天巨神，不过很少有人知道，微软内部有一个“阿特拉斯计划”，这只是微软游戏市场战略中的一个小小环节，他的目标是以全球化的视野执行Xbox战略。微软正在打造一个游戏软件的王国，在这个领域他远远落后于竞争对手，但与阿特拉斯一样，他有的是力量与耐力。

■ Lancer

2005年12月，X360发售的一个月后，刚被提升为微软三大总裁之一的罗比·巴赫(Robbie Bach)宣布了游戏部的一系列人事改革措施，Xbox首席财务官布莱恩·李(Bryan Lee)被安排到一个非游戏部门，艾拉德(J Allard)升职为娱乐设备部首席技术官，米奇·科赫(Mitch Koch)掌管整个集团的零售业务，彼得·摩尔(Peter Moore)掌管Xbox和Windows游戏部。

2006年1月，微软主席比尔·盖茨在消费电子展(CES)上发表基调演讲。这次他的DEMO演示没有出现任何故障，他谈到了Windows与X360的互动，用X360的手柄对Vista进行操作。然后，盖茨邀请彼得·摩尔上台与他一起向人们介绍Xbox业务取得的辉煌成绩。5年前，盖茨在同一个地方将罗比·巴赫从幕后推向了台前，如今摩尔接过了他的接力棒。Xbox发售5年内卖出了2200万台，Xbox LIVE用户突破200万，“《光环》系列”销量突破1300万。摩尔说，微软正按照计划步履坚定地朝着游戏王国的王位前进。

彼得·摩尔

……席间，鲍尔默向摩尔介绍了微软的大计，深入亿万家庭的数字娱乐梦想深深地打动了摩尔。

第一次让游戏业关注彼得·摩尔这个名字是在1999年，这位让人们有点陌生的市场专家为了DC的北美首发而疲于奔命，让世嘉的这部最后的主机至少在开局赢得了满堂彩。与他的老板罗比·巴赫一样，彼得·摩尔是一位运动健将，他是英国利物浦一家酒吧老板的儿子，曾经当过职业足球运动员，后来成为了体育教师。多年的体育锻炼让他有了一副宽阔的肩膀和健壮的体魄，不过一小撮标志性的山羊胡让他看起来更像一位商人。

彼得·摩尔深爱着他的体育事业，然而他同时也希望能够过上更好的生活。一个大雪纷飞的天气里，摩尔在北威尔士山脉彻骨的寒风中下定了决心——到冒险家的天堂里寻找他的美国梦。

1981年摩尔和他的妻子搬到了加州Long Beach的一个拖车场，凭借其在体育方面的工作经历，摩尔早期的几份工作都是与体育有关。他在一家法国公司里找到了一份卖足球鞋的工作，年薪一万美元。后来他又加入了一家健身公司，为退休教授制定健身计划。在担任球鞋推销员期间，他充分展示了自己的销售技能，在4年内将球鞋销量翻了三倍。为了继续追求其体育事业，他到Long Beach的加州州立大学攻读了一个体育教育硕士学位。

1992年，摩尔迎来了人生的又一次转折。他在锐步找到了一份中高层管理工作，负责为该公司推广足球鞋业务。他建造了一座生产足球的工厂，后来又将其业务推广到其他体育领域，与著名网球明星大小威廉姆斯签下了代言合同。摩尔对所有与体育相关的一切都充满激情。在锐步几年后，他已经成为其鞋类业务的高级副总裁，并于1995年成为锐步全球体育市场部的总负责人。当时他最大的敌人就是统治了鞋类市场的耐克。耐克在市场上的绝对强势让摩尔遭遇了体育事业生涯中最大的挫折，耐克的步步紧逼让摩尔的工作一直处于焦躁愤怒的状态。

摩尔的事业陷入僵局时，接到了一个意想不到的电话。当时的美国世嘉总裁伯尼·斯多勒(Bernie Stolar)需要一位深谙市场推广之道的管理人员策划DC的北美战略。斯多勒有一套DC品牌策略，不过他需要更全面的意见，需要有对品牌推广经验丰富的人士帮助DC打开北美市场。因此斯多勒大胆聘请了摩尔。此事曾让世嘉社长中山隼雄大发雷霆，怒斥斯多勒：“我们做的是电子游戏，你却给我请了个卖球鞋的！”斯多勒语气平静地回答道：“彼得虽然不懂游戏，但很了解品牌推广。世嘉的牌子已经被以前的几部机子毁得差不多了，我们需要告诉人们，这是世嘉有史以来最好的


彼得·摩尔



▲DC的"9-9-99"上市主题广告。

一部游戏机。"

摩尔在DC发售的几个月前走马上任，斯多勒已经基本制定了DC的"9-9-99"(1999年9月9日)上市计划，摩尔的工作就是执行该计划。摩尔为DC的上市计划制定了具体的细节，重点突出了主机的人工智能和怪物般的强大性能，在广告中世嘉宣称DC能够理解玩家的习性，并且适应他们的游戏方式。"It's thinking"(它在思考)是DC的宣传口号。斯多勒认为摩尔的表现很好，更重要的是，他在商业谈判时总是显得亲切诚恳，很容易与第三方打好关系。

在斯多勒的策划下，摩尔与MTV电视网达成了合作协议，并成为Ozzfest摇滚巡演的赞助商。他让所有员工观看反映青少年文化的节目，深入了解青少年市场。然而就在DC即将在北美上市时，世嘉解雇了斯多勒。1998年11月，DC在日本上市后销量惨淡，整个假期只卖了20万台，而在摩尔大胆的市场攻势下，DC在美国上市的前4个月卖出了180万台。不过再强的推销高手也无法让世嘉在一场注定失败的战争中胜出。2001年1月，世嘉宣布退出主机市场，专攻游戏开发和发行。摩尔曾经数次前往日本，要求世嘉高层大规模扩张在欧洲和北美的游戏开发实力，他已经厌倦了向美国玩家推销为专门为日本玩家开发的游戏。

由于世嘉转型为第三方厂商，摩尔开始与微软等硬件商有密切的业务往来。2001年5月，摩尔在E3展上与微软的罗比·巴赫一起上台，宣布世嘉将全力支持Xbox。回忆起当时与微软的合作，摩尔说那是一种孤独的感觉。多数第三方不想得罪索尼，对于Xbox大多采取观望的态度。但摩尔喜欢微软，"从世嘉到微软，这是一种精神上的承接。"摩尔说。

世嘉与微软间的伙伴关系由来已久，在开发DC时，微软说服世嘉采用了Windows CE操作系统。在推出Xbox之前，微软曾经打算收购世嘉，但世嘉仍然希望能够通过向第三方的转型实现自己的蜕变，他们认为Xbox对于网络的重视将会成为其击败EA的关键。在E3上，世嘉宣布其2K系列体育游戏将全面登陆360。2001年的E3展后，EA与世嘉互相视对方为假想敌。EA老总拉瑞·普洛斯特(Larry Probst)回到红杉市总部后当即做出了一个预算达3000万美元的电视广告宣传计划，而摩尔更是巨资买下了ESPN的授权，并为其两款体育游戏投入了3500万美元的广告费。在一次媒体采访中，普洛斯特谈起世嘉的竞争时直言："放马过来吧！"

虽然EA有着世嘉不可能企及的品牌优势，但对于摩尔咄咄逼人的气势，普洛斯特也感到了压力。普洛斯特曾考虑把摩尔挖到EA，但被罗比·巴赫抢了先。圣诞假期的一个休息日，罗比·巴赫拨通了摩尔的电话，向他问候圣诞快乐。巴赫很快把话题引到了挖角的意图上，他希望能够强化其游戏团队，而摩尔正是他需要的营销人才，他们进行了一次深入地详谈。

微软需要一个营销通才，一个不仅熟悉美国市场，还了解日本和欧洲市场的营销高手。出身自欧洲，在美国发迹，而为日本公司效力的摩尔显然是绝佳的人选。为了将摩尔招入微软，CEO史蒂夫·鲍尔默(Steve Ballmer)也亲自出马，邀请摩尔共进午餐。席间，鲍尔默向摩尔介绍了微软的大计，深入亿万家庭的数字娱乐梦想深深地打动了摩尔。

彼得·摩尔就这样成为了Xbox事业部的副总裁，负责Xbox在欧洲和日本的国际推广。与此同时，代号为"Xenon"的开发计划也已经开始进行，软件和硬件开发团队都已就绪。这一次微软需要在主机开发初期就准备好相应的市场策略，彼得·摩尔就在这个恰当的时机里开始了另一场大战的规划。

星法院

艾拉德组织游戏部经理们成立了一个叫做"星法院"的秘密组织，该组织的名字来自1983年的经典电影……

在微软家庭娱乐部有很多原本来自合作伙伴甚至竞争对手的管理者，除了彼得·摩尔外，布莱恩·李也是微软高薪挖角的成果。在加入微软之前，布莱恩在索尼电影工作了13年。身为微软家庭娱乐部首席财务官，他个性随和，不过也是一位传统的商人，关注的只有数字。Xbox业务一直在亏损，布莱恩希望J·艾拉德能够对新一代主机的商业模型做出激进的变化，他的目标很简单：赢得更多的朋友。

Xbox的权利金标准是6～7美元，即第三方每卖出一套游戏需要向微软交纳6～7美元。这一标准仅比索尼和任天堂低1美元左右。布莱恩希望通过远低于索尼和任天堂的权利金标准吸引更多的第三方为他们开发游戏，微软游戏制作室主管艾德·弗莱斯(Ed Fries)是这一策略的坚决拥护者，随着第三方的大量加盟，微软游戏制作室的压力将会大大减轻。但这一策略的危险之处也是显而易见的。3DO和EA的创始人特里普·霍金斯(Trip Hawkins)曾经采用了相同的战略，但却因此造成了主机售价严重超过玩家的承受能力。降低权利金的想法在Xbox推出前就已经成为微软内部的一个研究课题，对于商业模式的争论每天都在发生，有人甚至提议采用手机的经营方式，将硬件免费送给玩家，通过注册服务和权利金收入实现盈利。但最终他们还是采用了游戏业的传统商业模式。权利金的降低不一定会吸引到大牌厂商的一线大作，却会招致一大批小厂家的劣质作品，让Xbox淹没于低成本游戏的海洋之中。微软可以承受在Xbox上更大的亏损，但绝对不能容许Xbox的品牌形象受到丝毫影响。布莱恩将降低权利金的提案递交给了盖茨和鲍尔默，最终，该提案再次遭到了否决。

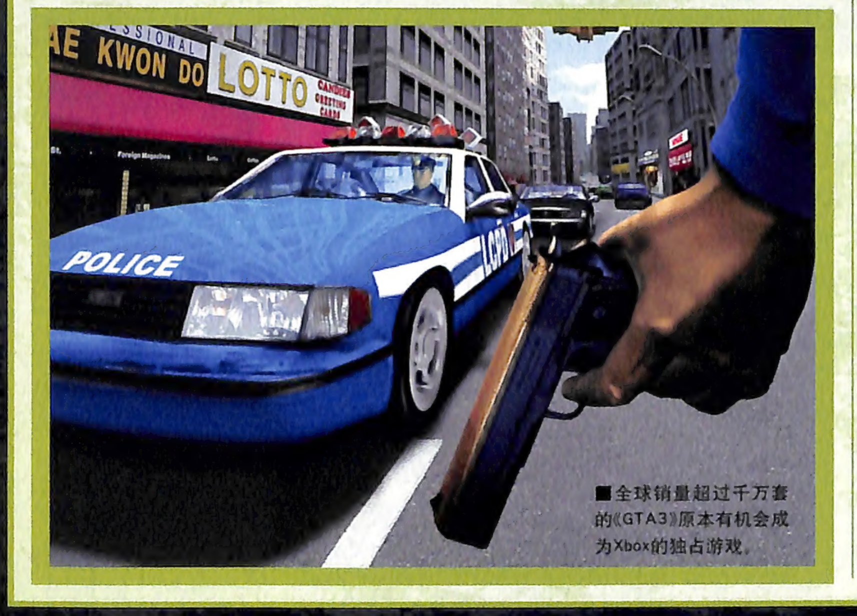
在拉拢第三方的征程进展艰难之时，艾拉德希望微软游戏制作室率先作出模范作用，制作更多高品质、高销量的大作，让第三方看到在Xbox上开发大作的前景。艾拉德催促弗莱斯开发新的《光环》，不管是资料片还是对应Xbox LIVE的新版本。但Bungie是一个有着很强独立性的制作室，他们希望《光环2》能够更加恢宏壮阔，弗莱斯同意了他们的想法，他不希望这个好不容易培养起来的品牌受到任何损害，对于《光环》，弗莱斯有着长远的发展计划。尽管如此，他最终还是作出了让步——外包给Gearbox开发一款PC版《光环》。弗莱斯意识到Bungie团队毕竟资源有限，如果让他们开发资料片，必然意味着续作将要延期。艾拉德却有着完全不同的看法，他有着典型的软件工程师思想，从服务器软件到网络软件，他所关心的是产品的预算和开发进度，他认为只要给Bungie足够的人手就可以让游戏在他们需要的时候上市。艾拉德的这种想法和EA相同，EA的橄榄球游戏绝对不会错过橄榄球赛季，进度管理对于EA的很多游戏来说是头等大事。而对于艾拉德来说，无法赶在X360上市时推出《光环3》将是不可饶恕的，他可以给开发团队更多的资源，但在限定时间内完成任务是那些游戏开发者们最重要的职责。弗莱斯则认为，游戏开发是一个实现创意的过程，在游戏开发过程中为了添加某些临时产生的重要创意而耽误开发时间是常有的事。弗莱斯希望他的游戏开发者们不需要承受任何不合理的压力，而艾拉德希望他们以EA为榜样。理念上的冲突让弗莱斯和艾拉德成为微软家庭娱乐部门的一对天敌。



对游戏创意行为的尊重让弗莱斯获得了大多数制作人员的支持，BioWare等公司都对其表示支持，罗比·巴赫也于2002年末将第三方发行商的管理工作交给了弗莱斯。艾拉德是X360开发的最大功臣，但

对于游戏软件业务还略显稚嫩。由于他的错误决策，Xbox痛失《横行霸道3》，成为Xbox最严重的决策失误之一。艾拉德组织游戏部经理们成立了一个叫做“星法院”(Star Chamber)的秘密组织，该组织的名字来自1983年的经典电影，在电影中，迈克尔·道格拉斯(Michael Douglas)饰演的法官由于不满日益腐败的法律界，与一群志同道合的法官成立了地下审判团“星法院”，凭着他们的良心对罪犯进行裁决，聘请杀手枪决罪犯。艾拉德成立“星法院”的目的是让他们评估来自第三方的各种游戏提议，其作用类似于任天堂的“质量封条”评审小组，目的是提高Xbox游戏的整体质量。不幸的是，艾拉德的“星法院”误毙了一款惊世巨作。Rockstar曾将《横行霸道3》递交“星法院”审核，结果“星法院”将该作的提议打回，表示希望Rockstar继续对游戏进行改进。最后Take－Two决定将Rockstar的这款事先并不被人们看好的游戏作为PS2独占游戏推出。“星法院”将该作打回的理由是游戏中含有的杀警、嫖妓等内容将有损微软的公司形象，与EA一样，微软一直在尽量避免M级游戏(对应17岁以上玩家)。2002年末，《横行霸道3》横扫北美游戏市场，以绝对优势成为当年度最畅销的游戏，“星法院”为此追悔莫及。

微软集团过于庞大，难以避免地会存在一些集团病。X360开发过程中每周都会召开计划相关管理人员的全体会议，但大多数管理人员同时还要忙于Xbox业务。由于会议太多，很多管理者经常缺席，或者总是派代表参加，一些关键决策往往要比原定计划晚几周才能做出决定。X360的开发队伍缺乏一个果断的独裁者，就像苹果的史蒂夫·乔布斯一样能够迅速而准确地做出决策，并结束争论。在所有相关人员中，罗比·巴赫有着最高的权力，但巴赫拒绝扮演独裁者的角色。X360的开发被一些内部人士称为“委员会式项目”。为了避免官僚主义对效率的影响，以及处理Xbox部门的内部争斗，微软高层决定成立一个“决策议会”，几个部门的最高决策者聚集在一起，解决一些跨部门的问题。这是巴赫“集思广益式”管理风格的副产物。对Rare的收购行动正是“决策议会”做出的决定。



■全球销量超过千万套的《GTA3》原本有机会成为Xbox的独占游戏。

英国的Rare制作室从1985年开始开发游戏，由克里斯(Chris)和蒂姆(Tim)两兄弟以及街机业先锋约尔·霍克博(Joel Hochberg)合作成立，几年来，Rare以任天堂第二方厂商的身分开发了大量高品质游戏。任天堂从1994年开始注意到Rare，美国任天堂制作人肯·罗布(Ken Lobb)在Rare看到了《超级大金刚》的演示，立即决定将该作收归己有。这款游戏的销量超过800万套。紧接着，Rare成为业界的金字招牌，由其开发的游戏平均销量在140万套以上。任天堂收购了Rare一半的股份，原本有机会将其收购为全资子公司，但双方的关系并不友好。Rare一直在要求做大投资的大制作，而任天堂希望他们能够多做些小投资的作品，双方的分歧越来越大。美国任天堂总裁乔治·哈里森(George Harrison)曾表示，Rare的游戏正在走下坡路，任天堂认为应该把钱花在其他地方。2000年12月，Rare制作了一张圣诞贺卡，贺卡中有一棵绿色的圣诞树，树的下方有一个黑色的盒子，而在盒子上赫然印着一个醒目的绿色的“X”。微软的Xbox团队看到这张贺卡后认为，这是Rare在向他们抛媚眼，因此开始计划对Rare的收购行动。于是，微软与Rare签署了秘密合同，约尔·霍克博和艾德·弗莱斯来到同一座城市秘密交换了信息。2002年5月，克里斯与蒂姆两兄弟出现在微软的E3展前发布会上，业内流言四起。

当时，为Rare和任天堂牵线搭桥的肯·罗布已经跳槽到微软，弗莱斯就Rare游戏的品牌实力咨询了罗布，罗布极力推荐弗莱斯尽快完成对Rare的收购。罗布说：“任天堂不肯收购Rare的原因，是因为他们不相信未来的游戏需要2000万美元的投资，他们认为应该是一些投资300万美元，由小团队完成的游戏。任天堂一直对Rare说‘你们能用200万做出那款游戏吗？’这都快把Rare气疯了！”而罗布相信，Rare是让微软扩大市场覆盖面的关键，Rare的游戏不仅能够打开低年龄市场，而且在本也非常畅销。为了促成这次收购行动，罗布希望微软高层能够亲自到Rare总部参观。从英国归来后，弗莱斯亲自向微软董事会提出了收购Rare的动议。

2002年9月24日，微软宣布以3.75亿美元现金收购Rare，弗莱斯与克里斯和蒂姆在西班牙召开的X02大会中宣布了这起收购行动。微软为此而欢欣鼓舞的同时，美国任天堂的哈里森不动声色地说：“用这笔钱我们将会做出更精明的投资，开发更多的游戏。”巴赫在一次媒体采访中反唇相讥，认为哈里森的话纯粹属于酸葡萄心理，“他们失去了最重要的开发商，总得找点冠冕堂皇的理由。”巴赫说。

巴赫希望Rare能够在未来1～2年内推出5款Xbox游戏，但这一预期没有实现。对Rare的收购在很大程度上实现了弗莱斯的计划，但由于收购的价格太高，弗莱斯不得不面对巨大的成本压力。巴赫明确表示：“我们已经在Rare身上花了那么多钱，我不希望再在其他地方乱花钱。”由于开发和宣传预算不足，Rare加盟Xbox后的第一款游戏《Grabbed by the Ghoulies》销售惨败。

尖端技术组

……一年内，他们已经解决了6000多个问题，是微软普通软件开发支持团队工作量的5倍。

2003年春，微软确定了2005年内推出X360的上市计划，并开始与第三方联络，为首发游戏作准备。罗比·巴赫和艾德·弗莱斯相继来到加州红杉市的EA总部，他们要向第三方介绍X360的大致规格和性能，并开始为第三方提供软件测试小组、尖端技术小组等技术支持，让第三方充分挖掘X360的性能潜力。微软一直希望能够成为第三方的朋友，虽然无法在权利金上做出太大的让步，微软通过技术支持和友好的软件开发工具获得了第三方的信赖。Atari的CEO布鲁诺·博奈尔(Bruno Bonell)在纽约某酒店的会客厅里会见了罗比·巴赫，巴赫向他讲解了X360的计划。“这次会面最让我满意的地方就是他没有把主机夸得天花乱坠，他一直在说软件的改良。”博奈尔说，他从来没有碰到一家像微软那样重视软件和服务的主机商。巴赫说，微软是一家软件公司，就算硬件上赢不了索尼，至少在软件上是竞争对手无法企及的。THQ的CEO布莱恩·法莱尔(Brian Farrell)对微软的计划也充满信心，“我觉得他们的计划非常可行，他们给了我们足够的准备时间，他们了解软件制作要花多少时间。”法莱尔说。

巴赫强调，X360的游戏开发工具会及时更新，所有游戏开发商都可以在需要的时候得到需要的工具。游戏开发工具的完备一直是微软的一大优势，大多数游戏开发者对微软的PC软件开发工具都很熟悉，良好的游戏开发环境成为第三方支持X360的一个重要理由。相反，索尼的主机编程困难是在业内出了名的，掌握其开发环境需要很长时间，PS2复杂的游戏开发环境给人留下了极为深刻的不良印象。微软在软件开发工具包上的保证让THQ决定全力支持X360，法莱尔认为，X360是THQ实现其大胆转型计划的最佳选择。THQ目睹了Take-Two凭借《GTA3》的一夜暴富，而这款游戏推出时，THQ内部只有两个制作室，游戏开发人员总共约50人。在美国，THQ的规模仅次于EA和Activision，但一直以游戏发行业务为主，自身的游戏开发实力十分薄弱。为此，THQ决定通过X360这一契机进行大规模扩张，计划到X360上市时扩建为11个制作室，游戏开发人员达1000人。

微软最希望看到的，是EA的全力支持。拉瑞·普洛斯特对X360的前景非常乐观。在一次访谈中，普洛斯特说：“(X360)比索尼提前一年左右发售对我来说意味深远，我记得他们一直在强调PS3上市时实现800～1000万台的装机量，我们鼓励他们沿着这个方向走下去，希望他们制定一个诱人

的价格，尽快把尽可能多的主机投放市场。”普洛斯特认为，作为一位新手，微软的表现出乎他们的意料。EA支持所有能够在18个月内卖过1000万台的主机，不过对各主机分配的资源经常调整。其一贯策略是在一部主机发售的半年后进行一次评估，根据评估的结果调整对该主机的支持力度。对同一时期上市的Xbox和NGC重新评估后，EA降低了对NGC的支持力度，将更多资源分配给了Xbox游戏开发团队。经过初期评估，EA相信微软的第二代主机会取得更大的市场份额，EA的技术人员认为X360采用的技术相当可靠。微软被业内人士戏称为“2.0企业”，只有2.0版本才是其真正要做的产品，EA对此也深信不疑。不过EA对Xbox LIVE计划非常不满，不想让微软独享网络服务所得，且担心微软通过Xbox LIVE获得EA体育游戏玩家的资料。为了获得EA的全力支持，微软毅然决定砍掉其体育游戏部门，并向EA提供Xbox LIVE服务的部分所得。微软的诚意让人无法抗拒。

在游戏业里，最强的游戏开发技术往往不是掌握在大型发行商的手中，一些中小型游戏开发商有着强劲的技术实力，微软不仅需要他们开发游戏，还要借助他们的技术经验辅助X360的设计。Xbox创造者之一塞莫斯·布莱克利(Seamus Blackley)组织了一个由id Software、Epic Games和Pseudo Interactive的技术高手们成立的团队，他们曾为Nvidia等公司的显卡设计做出了突出贡献，微软也希望得到他们的帮助。布莱克利组建了一个“尖端技术小组”(ATG)，该小组的任务是透彻了解Xbox的每个细节，及时帮助开发者解决Xbox游戏开发中的任何困难。布莱克利辞职后，该小组由劳拉·弗莱尔(Laura Fryer)接管。弗莱尔要求她的队伍在24小时内响应开发者提出的问题，一年内，他们已经解决了6000多个问题，是微软普通软件开发支持团队工作量的5倍。ATG将他们发现的所有BUG都记录了下来，仅2002年就记录了1152个BUG。微软派出了ATG与游戏开发者团队接触，在不泄露重要机密的前提下探讨游戏开发工具的设计。制作技术演示DEMO是表达X360性能的一个形象而有效的方法。弗莱尔认为物理效果将会是反映次世代主机性能的有效手段，因此她拨通了大卫·吴(David Wu)的电话。

大卫·吴是一位肌肉健壮却长着一副娃娃脸的小伙子，自己在多伦多办了一家游戏制作室，他总是希望能够接到微软的电话，希望能够为微软开发游戏。大卫·吴是布莱克利的好友，他相信物理效果将会比画面效果更加重要，让次世代游戏更加好玩。1990年代末，他曾经构思了一款叫做《全能战车》(Full Auto)的游戏，在这款游戏中，汽车搭载着能够破坏一切的重型武器。这款游戏的进展很顺利，但微软的另外一家开发商Digital Anvil构思了另外一款类似的游戏。1999年中，微软放弃了《全能战车》。后来，弗莱斯通过了大卫提出的《Cel Damage》，这同样是一款强调物理效果的赛车游戏，采用了卡通渲染技术。大卫满心欢喜地以为这将会成为Xbox的首发游戏，然而在2000年圣诞节当天，微软向大卫通知了一个噩耗：《Cel Damage》被取消了。大卫最后找到了EA当代理商，并如愿以偿地让该作成为Xbox的首发游戏之一，但游戏销量令人失望。



■在XNA“撞车”DEMO基础上制作的《全能战车》。

2003年春，大卫接到了弗莱尔的电话。这一次他隐藏了内心的兴奋，同意为X360开发一个物理演示DEMO，但要求开发一款表现物理效果的完整的游戏。大卫开发的DEMO强调了车体高速碰撞后真实的扭曲变形，这需要主机提供巨大的运算量进行“限定元素分析”，对于主机的浮点运算能力是很大的考验。大卫将物理引擎设计好后，开发工作大大简化。以往开发者需要预先设计好汽车碰撞后的变形和损坏效果，而通过这套引擎的即时演算，整个碰撞过程全部自动完成，为游戏设计者节约了大量时间。这个DEMO被称为“撞车”(Crash)。大卫相信这个DEMO肯定会引起人们的极大兴趣，甚至他的《全能战车》也将因此有重生的机会。

光环

他们邀请作家白兰农·保伦撰写了一部《光环剧情圣经》，这是被微软和Bungie视为高度机密的《光环》世界观全书……

艾德·弗莱斯是一个狂热的玩家，与很多游戏开发商都有着很好的私人关系，与布莱克利一样，他是微软切入游戏行业的大使，是很多厂商支持Xbox的主要原因之一。弗莱斯在华盛顿州贝尔维市长大，他经常驾驶着摩托车驶过的地方后来成了微软总部。1985年，弗莱斯以实习生的身分进入微软，因为开发了一个网络教学的软件而成为微软的永久雇员，并获得微软的员工购股权。弗莱斯最初的工作是为EXCEL电子制表软件编写代码，后来成为EXCEL技术主管，为Windows开发了EXCEL的第一个版本。弗莱斯的团队在5年里开发了7个版本的EXCEL，最终打败了该领域的龙头Lotus。随后弗莱斯进入了Word部门，管理一个60人的团队。随着微软股票的猛涨，弗莱斯成了富翁，他和妻子在华盛顿湖的沙滩边买下了一大片土地，在他们家附近住着一大批微软的富翁，例如比尔·盖茨。

没有了生活的压力，弗莱斯可以放纵他对游戏的激情。中学时代，弗莱斯根据Konami的《青蛙过河》设计了一款类似的游戏，他在电子留言板上发表了自己的作品，引起了一家叫做Romox的游戏发行商的注意。Romox向弗莱斯支付了几千美元购买了游戏的发行权，并将其更名为《青蛙与王子》。1995年，弗莱斯接管了微软游戏制作室，当时整个游戏分部只有150人，共4个游戏开发团队。该制作室最有名的游戏是“《飞行模拟》系列”。弗莱斯的很多朋友认为，自愿调往游戏制作室是他在扼杀自己的事业，但弗莱斯很喜欢自己的新工作。弗莱斯说：“我想创建一个新的商业领域，这是我的个人秀，不想通过委员会来做决策。”弗莱斯一手创建并栽培了位于达拉斯的Ensemble制作室，1997年10月，这家制作室开发的《帝国时代》获得了轰动性成功，很多人是从这款游戏才开始知道微软的游戏业务。通过《帝国时代》的收入，弗莱斯在1990年代末收购了很多小型制作室，包括FASA Interactive和Access Software。他给这些小制作室开出的价码从未超过3000万美元。

1999年Xbox计划刚开始时，弗莱斯率领着400名游戏开发者，共10个工作室，此外他还为其他20家有紧密业务关系的游戏开发公司提供

▲由Ensemble打造的《光环战争》将会重返《光环》的RTS本源。



▲《光环2》的大幅延期让《光环3》计划遭到严重影响。

资助。到2000年弗莱斯的部门年收入已经达到2亿美元，计划一年推出20款游戏。到2001年，由于Xbox需要大量第一方游戏的支持，弗莱斯需要将微软游戏制作室扩大一倍，其对外收购行动也越来越频繁。但随着Xbox业务和微软游戏制作室的逐渐融合，弗莱斯的权力逐渐削减。统筹微软游戏销售和市场推广的米奇·科赫调走了制作室绝大多数的市场人员。不过制作室扩张的效果是令人满意的，有了规模如此庞大的开发力量，弗莱斯希望打造一款真正的超大作。

在弗莱斯眼中，《光环》将会是他们继《帝国时代》之后的又一个力作。《光环》最初的构想是对应苹果麦金塔电脑的即时战略游戏，有巨大的户外环境和网络模式，就像一个科幻版的《神话》。不过提出这款游戏开发创意的Bungie从未开发过百万大作。1991年，亚力克斯·塞罗比安(Alex Seropian)在芝加哥大学电脑科学系就读时成立了Bungie，并自己发行了一款叫《沙漠风暴行动》(Operation: Desert Storm)的麦金塔游戏。毕业时，他拿到了微软和摩根·斯坦利的聘用通知，他父亲也建议他先工作几年再自己创业，但塞罗比安放弃了这两份令人艳羡的工作机会，他在自己的公寓里开发游戏，将游戏存到磁盘里邮寄给购买者。在Bungie有一个流传甚广的传说，据说《沙漠风暴行动》所用的磁盘都是塞罗比安从微软偷来的，因为在大学期间，他曾经在微软实习过一段时间。谈起这段往事，塞罗比安会笑着告诉人们：“这事从来没有任何证据。”

塞罗比安说服了另外一位喜欢麦金塔的同学加入他的创业生涯。杰森·琼斯(Jason Jones)给塞罗比安看了他做的游戏，那款游戏叫做《牛头怪》，是一款迷宫游戏，塞罗比安觉得非常有趣。他们在塞罗比安的公寓里自己包装游戏，但这款游戏最后只卖了2500套，只有《沙漠风暴行动》的十分之一。接着，他们又开发了一款《黑暗之路》，这是苹果麦金塔上第一款应用了3D贴图的游戏。

创业的最初两年时间里，塞罗比安一直入不敷出，他开始后悔拒绝了摩根·斯坦利的大好工作机会。两年来，塞罗比安依靠女友的经济支持才能勉强撑住Bungie，这位默默支持他的女友后来成了他的妻子。

在开发《黑暗之路》时，塞罗比安再次看到了以开发游戏谋生的希望，不过他同时意识到不能再以纯作坊的方式发行游戏。塞罗比安筹集了一笔资金聘请了一家公司进行游戏的包装和发行。这款游戏终于让他们走出了阴霾。1994年夏季，Bungie搬到了芝加哥南部一所用混凝土修建的破旧的学校小楼里，那时Bungie总共只有6人。

《黑暗之路》的下一款游戏是《马拉松》，这款FPS游戏以星际殖民飞船中的战斗为背景，让Bungie成为麦金塔游戏开发圈子里响当当的名字。麦金塔的玩家们非常喜欢Bungie，因为他们是被大多数游戏公司忽略的人群，能够玩到的游戏种类非常有限。尽管如此，麦金塔的游戏市场实在太小，Bungie最畅销的游戏《神话》也没有卖过35万套。1996年，Bungie开始将游戏移植到Windows，公司也发展到了3个小组，还有一个小小的发行部。当他们得知微软在开发Xbox时，Bungie给弗莱斯打了个电话。

1999年5月，Bungie在E3上展出了《光环》的DEMO，令人血脉贲张的音乐和壮观的3D效果让弗莱斯看到了这款游戏的潜力。弗莱斯的一位开发部经理约翰·乔丹(John Jordan)打算收购Bungie，不过当时Bungie已经与Take-Two签了几款游戏的开发合同。弗莱斯的一位策划者庄·基美奇(Jon Kimmich)访问了Bungie，在他们开始谈判时，塞罗比安认出基美奇正是几年前他在微软实习时所在部门的主管。兜了一个大圈子之后，塞罗比安最终还是回到了微软的怀抱，世事的变幻让他唏嘘不已。

微软于2000年6月19日宣布收购Bungie，他们为此支付了3000万美元。作为补偿，Take-Two获得了《神话》的发行权，并且Bungie需要为其完成日式动画风格的新作《Oni》。Bungie希望《光环》能够成为他们的突破，因此在游戏开发过程中进行了无数次的大规模修改。为了增强画面的感染力，视点被越拉越近，最后干脆变成了第一人称视点。2000年秋季，Bungie团队自愿从芝加哥搬到雷蒙德，这可以让他们靠近Xbox硬件团队。《光环》被确定为Xbox首发游戏，Bungie还有14个月的时间，甚至鲍尔默和盖茨也都对该作十分期待。

Bungie对Xbox硬件原型进行评估后决定将原先策划的多人游戏内容留给续作，而一代的重点放在了剧情上。为此，他们邀请作家白兰农·保伦(Brannon Boren)撰写一部《光环剧情圣经》，这是被微软和Bungie视为高度机密的《光环》世界观全书，详尽描述了斯巴达战士计划的历史以及士官长的童年。另外一位作家埃里克·尼伦德(Eric Nylund)撰写了小说《光环：致远星的沦陷》，以补充游戏的背景故事。

构思《光环》基本概念的小组规模很小，担任制作人的琼斯和他的团队都是匆匆忙忙地搬到雷蒙德，琼斯甚至来不及换掉他的伊利诺斯州车牌。当洛杉矶小组完成了《Oni》的开发，弗莱斯立即将所有人集合，成立了一个50人的团队。在游戏发售前的一年多时间里，所有人都在卖命地工作，仅BUG就修掉了1万多个。

《光环》取得的成绩超出了所有人的预期，但仅凭借这一部作品完全不足以与大作如云的PS2对抗。为了扩大Xbox的游戏阵容，原首席Xbox执行官瑞克·汤普森(Rick Thompson)几乎问遍了所有大型游戏发行商，希望能够买走其中的一两家。他曾经联系了任天堂，结果被山内溥严词拒绝，他还联系了世嘉、Capcom、EA，但全都败兴而归。弗莱斯则认为没有必要在收购发行商过多纠缠，他对于那些有实力的小型游戏制作室更感兴趣，Bungie的成功已经证明了他的眼光。不过弗莱斯也经常有犯错的时候，在商业运作上，弗莱斯的经验还比较浅。因此微软为他配了一位擅长经商之道的管理者。谢恩·金(Shane Kim)自加入微软游戏制作室后一直是弗莱斯的搭档，他不是一个玩家，与很多人一样，一碰FPS他就会头晕。弗莱斯经常教他玩游戏，而他会向弗莱斯传授商业经验。

相会拉斯维加斯

……克里夫拍了拍弗莱斯的肩膀：“让我为Xbox2开发《光环》吧！”

微软家庭娱乐部首席财务官布莱恩·李希望对财政有更紧密的控制，他是纯粹的管家，奉鲍尔默之命削减公司所有部门的成本。布莱恩提议所有游戏都要经过他这一关，以财务角度对游戏进行审批的会议被称为“终审会议”。弗莱斯曾经参加过一次，会议的浓烈火药味令他吃惊。弗莱斯认为，成本控制和市场宣传应该交给彼得·摩尔，因为他更加了解电子游戏市场，这是来自好莱坞的布莱恩无法比拟的。布莱恩的新审核制度过于官僚化，拖慢了游戏开发进度。弗莱斯每年都要达到财政目标，一旦某些游戏项目失利，就必须用更多畅销游戏填补，否则就要削减开发成本。微软采用了游戏发行商较为常用的财务制度，当弗莱斯审批通过了一款游戏后，微软会先向该开发商支付一笔预付款令其着手进行游戏开发。为了对项目有更好的控制，微软向开发商的注资是逐步到位的，当达成了某个目标后(例如写好了可运行的代码)就支付一笔新的费用。微软将这些费用记录为向第三方的贷款，在任何时候，微软一般都储备有1~2亿美元的游戏贷款。若游戏项目取消，已支付的预付款就会被记录为坏账。因此不到万不得已，微软会尽量避免取消开发项目，而这会导致很多劣质游戏的出现。在开发X360时，微软尝试采用另外一种会计方式，将预付款记为费用，因此为X360前期游戏开发投入的资金都成为费用，使得财务报表令人触目惊心。

次世代游戏的开发费用不断飙

升，艾拉德在X360的开发企划书中着重提出了次世代游戏开发困难的问题。艾拉德制定了"Xe 30"计划，由卡梅隆·菲罗尼(Cameron Ferroni)督促执行。艾拉德在计划书中指出，当前的游戏开发已经进入到过千万美元的高投入阶段，电视广告的巨额成本也使得小型游戏公司的生存愈发艰难。目前游戏业内大约有100家游戏发行商，而前20家公司占了90%的市场份额，剩下80%的企业生存环境日益恶劣。

以游戏中的人物建模为例，一个普通的人物建模所需的多边形数量从几千增加到数万，如果美术创作的工具无法跟上技术的进化，工作量的提升是极其惊人的。艾拉德希望开发者的效率能够大大提高，而提供工具软件也是微软的核心竞争优势所在。在过去20几年的商战中，微软凭借其开发工具的强大性能已经击败了无数对手。而与PC游戏接近的开发环境也是欧美游戏公司乐于为Xbox开发游戏的重要原因。弗莱斯同时肩负第一方和第三方的游戏开发管理工作，除了不断改良游戏开发环境外，他还要向第三方保证不会窃取他们的游戏开发创意，并注意保护第一方的游戏创意。

在微软游戏制作室，同时开发的游戏不少于50款，员工1200多名，管理工作非常困难。到2002年底，弗莱斯手下已经有"四大金刚"助阵，他们分别是：管理Bungie和Ensemble的斯图尔特·摩德(Stuart Moulder)、管理整体商业策略的谢恩·金、管理Rare和赛车游戏团队的菲尔·斯宾塞(Phil Spencer)以及管理FASA及日本游戏开发团队的雷德默(A.J. Redmer)。不过这些游戏开发力量分为Xbox和PC两个部门，而且大多数以开发PC游戏出身。微软游戏制作室的规模在业内算是相当庞大的，但距离"最大"还有遥远的距离。当时的任天堂有3000多名员工，其中1500名为游戏开发人员；索尼有十几个制作室，游戏开发人员超过2000人；而EA有将近4000人。为了扩大Xbox游戏阵容，微软游戏制作室每年投入2.4亿美元，不过其中有一半拨给了外包的项目。

2003年2月，弗莱斯参加了在拉斯维加斯举办的DICE峰会，这是一个只有几百名业界精英参加的会议，性质类似于奥斯卡颁奖典礼。在这一届DICE中，已经离开微软的塞莫斯·布莱克利发表了名为"你已大错特错"的演讲，塞莫斯认为目前游戏业正处于"支离破碎"的状态。由于在欧美广泛采用游戏开发与发行分离的经营模式，游戏开发商为了从发行商那里争取资金，就要投其所好，在游戏中添加发行商喜欢的元素，这样开发商就相当于是在为发行商做游戏，而不是为玩家。塞莫斯认为，游戏业的这种结构正在鼓励欺骗，阻止沟通和创意。离开微软后，布莱克利成立了一家叫做"资本娱乐集团"的公司，专门帮助那些小公司发行没有名气的作品，在续作至上的游戏世界里，这些作品很难得到投资。弗莱斯的此次DICE之行也是希望能够找到一些有实力的游戏开发者，他的最大收获就是碰到了克里夫·布莱森斯基(Cliff Bleszinski，外号为CliffyB)。克里夫是一个标准的游戏极客，从17岁就开始做游戏。而随着Epic Games的成功，克里夫开始喜欢上摇滚歌星的生活方式，总是以时髦的打扮出现在人们面前，并且在他的博客里毫不忌讳地使用各种脏话和俚语。



▲Cliff Bleszinski(CliffyB)。

Epic Games成立于1991年，原名为Epic MegaGames，创办者是蒂姆·斯威尼(Tim Sweeney)。与Bungie一样，Epic的创业初期是窝在小公寓里度过的，他们自己手动拷贝磁盘然后邮寄给购买者。1994年，斯威尼召集了一小队人马开发《虚幻》，1998年这款游戏卖了100多万套。1999年，他们将名字改为Epic Games。《虚幻》建立了Epic在游戏业内的技术领先地位，斯威尼成为与id的约翰·卡马克(John Carmack)齐名的游戏大师，而克里夫也成为频频在媒体上曝光的名制作人，他开始逐渐摆脱传统极客的形象，总是穿着一身白衣，脖子上挂着一条闪闪发亮的大金链。在一次业界会议上Epic市场部副总裁马克·雷恩(Mark Rein)说："看你穿的这身白衣，像个拉皮条的！"克里夫脱口而出："你就是我拉的嫖客。"——这就是典型的克里夫式说话风格。克里夫已经厌倦了《虚幻》，他需要接受新的刺激。克里夫喜欢DICE，在那里他可以在赌桌上、高尔夫球场里谈业务。DICE的一个酒吧里，染着一头红发、戴着橙色眼镜、披着一件过膝皮毛大衣的克里夫拍了拍弗莱斯的肩膀："让我为Xbox2开发《光环》吧！"

战争机器

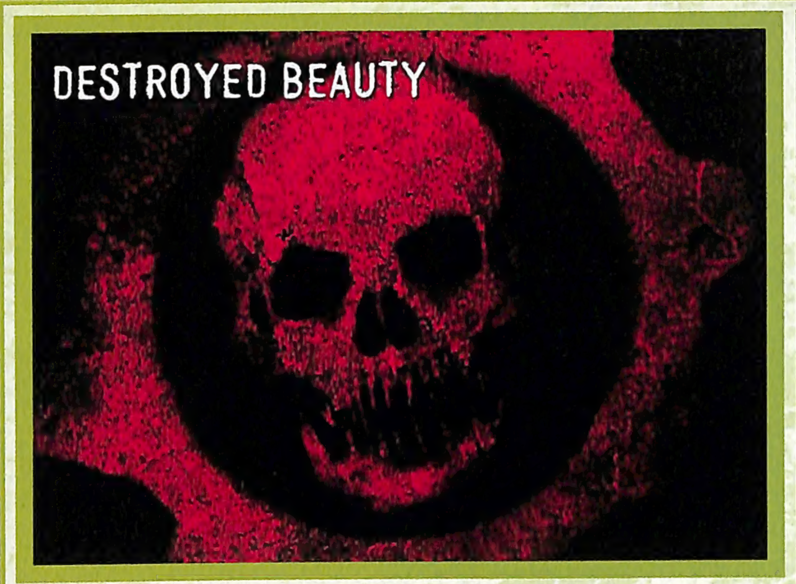
……CliffyB看完影像后当即拍板："就这么定了！我们必须采用这样的视点，用这样的角度来看游戏太他妈爽了！"

2003年的游戏开发者大会，Epic的一款游戏引擎引起了轰动，成为2003年度最惊人的游戏技术。Epic演示的DEMO中可以看到一个极其逼真的怪物，其身上的每个细节都达到了令人无法挑剔的地步。光源的效果恰到好处，仿佛场景中真的有一个太阳，物体在其照射下产生逼真的影子。微软商业开发部经理吉姆·维瓦尔特(Jim Veevaert)看到了这个DEMO，当即就找到了Epic市场部副总裁马克·雷恩询问细节。

■这是《战争机器》的最初场景，在GDC上作为"虚幻引擎3"的DEMO公开。

"我很想购买一个战争题材的作品，你们的技术非常惊人，我知道你们肯定正在做一款惊人的游戏。"维瓦尔特说。

雷恩透露，这款采用新开发的"虚幻引擎3"制作的游戏内部代号为"虚幻战争"(Unreal Warfare)。维瓦尔特非常希望将该作签为X360的独占游戏。随后的几周，雷恩与Epic商业部主管杰·维尔伯(Jay Wilbur)开始激烈地探讨是否要将《虚幻战争》的品牌放手转让给发行商。Epic的所有人都希望能够拓展在《虚幻》之外的其他品牌，CliffyB尤其渴望能够伸展自己的创作欲望。《虚幻竞技场》的第一作发售后，他几乎离开了Epic，他希望开发一个新的品牌，一些更为"史诗"(Epic)的东西。他喜欢《寂静岭》和《生化危机》那样的恐怖游戏，他喜欢那种恐怖在每一个神经末梢蔓



▲标榜"破坏美学"的《战争机器》将成为X360的标志性大作。

延的感觉。

"还记得那句老话吗？'我们惟一需要恐惧的只有恐惧本身'？"CliffyB说："用我的话说就是'因为恐惧，所以畅销。'"

上中学时，CliffyB就想制作一款他称之为《Over Fiend》的游戏，这是一款恐怖游戏，在后现代的都市里，主角的妻子被恶魔所抢。这是一款强调剧情的单人游戏，与Epic的网络多人游戏格格不入。id Software的技术大师约翰·卡马克曾说，给FPS加剧情就像让A片讲故事——毫无理由、毫无必要。CliffyB则认为这种想法荒谬至极，但一直没有机会证明卡马克的错误。《虚幻》的续作一个接一个的出，CliffyB只能让自己适应市场环境。在众多的新作项目中，有一个叫做《虚幻战争》，在这款游戏中，玩家扮演未来的士兵，投入到壮阔的战争中。但当时Epic所有的团队都已经超负荷运转，为了让《虚幻竞技场2004》按时上市，他们只能暂缓《虚幻战争》的开发项目。

CliffyB的一位程序员建议他们将《虚幻战争》转换为一款"第三人称视点"游戏，通过这种视点，玩家可以看到主角行动，以肩后视点呈现的游戏画面又有着一定的FPS的感觉。CliffyB非常喜欢这个提议。没过多久，Capcom公开了彻底改头换面后的《生化危机4》的游戏影像，其视点风格与Epic构想中的《虚幻战争》简直如出一辙。CliffyB看完影像后当即拍板："就这么定了！我们必须采用这样的视点，用这样的角度来看游戏太他妈爽了！"

《虚幻战争》的开发项目就这样变成了"Project Warfare"（战争计划），这与Epic以往的FPS游戏是完全不同的作品，他的节奏比一般FPS游戏稍慢。当时图形技术团队已经研发了一套新图形引擎，而CliffyB构思了部分剧情。按照CliffyB的说法，这款游戏的开发过程是"尾巴摇动狗"的逆向思维过程。CliffyB开始思考他想要表达的一切。2001年世贸双塔的倒塌让他大为震撼，因突袭产生的巨大震撼效应对他的游戏创作产生了极大的影响。他又想到了《人猿星球》最后一个场景中，查理斯顿·海斯顿（Charleston Heston）看到的倒下的自由女神像。他还记得炭疽热病毒给人们造成的恐慌。"破坏美学"的创作概念一直在他脑中徘徊，他将这种概念与《Over Fiend》中的怪物结合。CllifyB想把这款游戏叫做《Apex War》（顶点之战）。在他居住的北卡罗莱纳州的一个宁静的小镇里，CliffyB想起了二战期间欧洲荒废的小镇，士兵在那里战斗时必须时刻依靠周围的掩体，而不是在街头拿着枪猛冲。"如果你的敌人会躲避怎么办？他们足够聪明，他们知道他们下一步该做什么。"做了数年的科幻游戏后，CliffyB这次想要让敌人从地底涌出，因为这样比较适合斯威尼的团队正在开发的图形技术。敌人将会是半人型的怪物，他把他们叫做"蝗虫"（Locust）。

CliffyB非常欣赏《光环》，这款游戏中的敌人都非常聪明，更加让他欣赏的是，《光环》成功地将FPS这种在PC上流行的类型变成了在家用机上同样流行的游戏类型。CliffyB厌倦了PC上各种游戏无休止的论战，他想要尝试电视游戏的感觉。CliffyB深深地记着一句名言："战争的齿轮是以士兵的鲜血为润滑剂"（The gears of war lubricated with the blood of soldiers），这与他脑中构思的战争血腥场面非常吻合（《战争机器》的LOGO是一个血红色的齿轮，因此《战争齿轮》其实才是最贴切的译名）。他在网上搜索了"gears of war"，发现一位动漫迷注册了该域名，于是Epic买下了该域名。游戏概念构思好之后，CliffyB非常迫切地想要投入实际开发工作。他知道《光环2》的上市时间较晚，因此《光环3》可能无法赶上X360的首发，微软需要其他大作为X360的首发造势。

蒂姆·斯威尼在GDC上演示的虚幻引擎3的场景和人物建模正是CliffyB新作的初步开发成果，这款引擎能够实现斯威尼和他的团队梦寐以求的壮观画面，而他们最自豪的是引擎中"高动态范围"技术的使用，由此实现的光影效果将极为逼真。他们不知道X360的最终规格如何，但他们相信该技术将会非常适合微软的这款次世代主机。2003年3月，Epic吞并了Scion制作室。这家刚刚成立不久的公司与Epic合作了不少游戏，当时刚好需要新的办公楼，而斯威尼认为现在是Epic大规模扩张的最佳时机，他们知道次世代游戏的开发越来越复杂，已经是以往的小型制作室和低额预算无法搞定的庞大工程。合并的最大好处就是人员大规模扩充，他们终于可以在保证《虚幻》开发团队规模的同时投入新作的开发。

这款新作被确定为一款以剧情为主的动作射击游戏，加入了CliffyB一直想要实现的恐怖元素。游戏的剧情逐渐成型：一场被称为"浮现日"的突袭让人类几乎灭绝，来自地底的怪物向人类发动了总进攻，他们被称为"蝗虫部落"。为了让剧情的发展更具冲击力，CliffyB决定采用日式游戏中经常采用的强制剧情演出的方式，这些剧情部分将会与游戏过程完美接合。如今CliffyB构思中的内容已经足以做出一个三部曲，Epic接连注册了数十个商标，其中一个就是"战争机器"。

CliffyB前往微软雷蒙德总部介绍他们正在开发的《战争机器》，发表演讲的当天，CliffyB非常紧张，一口气做了60多下俯卧撑来缓解情绪。CliffyB希望能够说服微软高层投入巨资开发该作，而微软希望获得游戏的独占权。雷恩还趁机向微软推销了另外一个对Epic更为重要的产品，斯威尼正在开发的新游戏引擎能够发挥PC和各种次世代游戏机的技术优势，而Epic加盟微软后就相当于鼓励其授权者为X360开发游戏。Epic的诱人条件和《战争机器》的高品质让微软难以拒绝。在微软有不少人是Epic的FANS。微软游戏制作室经理柏尼·罗斯和尖端技术组主管劳拉·弗莱尔（Laura Fryer）对Epic的提议表示极力支持，弗莱尔更是因为该作而辞去了在尖端技术组的职位，申请调回其原来所在的游戏开发部，以游戏制作人的身分与Epic合作开发《战争机器》。弗莱斯对《战争机器》的印象也很好，不过他同时也对坐落于自己家乡的Valve充满兴趣。这家由前微软程序师佳比·纽维尔（Gabe Newell）成立的游戏公司一直与微软保持密切关系，当时其PC版的《半条命2》即将开发完成，并且其Xbox版也开始着手制作。与此同时，纽维尔想要知道，弗莱斯是否需要Valve为X360开发一款新作。

微软希望《战争机器》能够成为X360的首发游戏，不过Epic知道要赶在2005年内推出该作难度很大。虽然他们已经准备了一年半的时间，而且有一个30人的团队在全力制作。Valve和Epic几乎同时找到了微软要求为他们的项目提供预付款，但他们提出的数目都很大，弗莱斯手头上能够调配的资金有限，因此只能从其中选择一个。Valve是一家很难打交道的游戏公司，因为他们有自己的Steam网络发行系统，在将游戏发行权卖给发行商的同时，自己还会在Steam上发行游戏，而这显然会给发行商的利益造成损失。对于微软而言，还有一个十分难以忍受的是，没有人知道Valve的游戏要开发多久，他们花了5年才做好《半条命2》——如此漫长的一段时间足以让一部游戏机走完整个生命周期。

弗莱斯看着两只手上的两叠合同文件，沉思良久之后，他终于作出了决定——他把Valve的合同扔进了垃圾桶。



离别

……弗莱斯想起了5年前他的前任Office上司克里斯·皮特斯离开微软时说的一句话："它给了我第二次的生命。"



▲《光环3》的部分内容其实是从《光环2》的开发原案中拆分出来的。

艾德·弗莱斯是微软最忙碌的管理者之一，他想全身心投入到《光环2》的监督工作，但这只是他负责的50个内部游戏开发项目之一，在此之外，还有数十款第三方的游戏需要他监督。《光环》取得了巨大胜利之后，Bungie对续作的开发进展缓慢。主力开发队伍在游戏发售后就放大假了，而音效团队需要立刻投入到各国版本的本土化制作。

Bungie的创始人亚力克斯·塞罗比安过不惯大公司的生活，在《光环》发售后就离开了微软，他与患难与共的女友结了婚，想要搬回芝加哥。塞罗比安后来和6位Bungie的老员工一起创立了新的游戏制作室，叫做"Wideload Games"。

总共68人的Bungie被称为"光环组"，由杰森·琼斯率领设计团队，而乔伊·斯特腾(Joe Staten)负责过场动画的制作。塞罗比安辞职后，Bungie需要一个新的制作室主管，为此他们找来了微软游戏营销专家皮特·帕森斯(Pete Parsons)。《光环》取得的巨大市场成功帕森斯功不可没，Bungie的职员们对他的印象也很好。帕森斯认为他的工作是"保护Bungie"，在他眼中，Bungie是"装在瓶子里的闪电"，有着不愿改变的团队文化，他的目标是让Bungie继续成为不受大企业环境约束的Bungie。

《光环》发售的6个月后，好莱坞的经纪人敲响了Bungie的大门，他们提议将《光环》拍摄为电影。帕森斯不想让开发团队分心，但他认为这个机会十分难得，因此值得一试。他把斯特腾派到了洛杉矶，对候选的制片商进行考察。在那里，斯特腾受到了热烈的欢迎，不少电影制片人自称是《光环》的忠实游戏迷，并且拉着斯特腾谈论游戏中最吸引他们的地方，这让斯特腾感觉十分惬意。后来他在Bungie的官方网站上情不自禁地发表了对《光环》电影的期待："有很多聪明的优秀制片人想要拍摄一部《光环》电影，他们不仅要让它成为第一部伟大的游戏电影，更要令其成为最伟大的科幻电影之一！从他们的眼睛里我可以看到他们的诚意。"

但《光环》的电影拍摄计划还是被搁置了，在《光环2》顺利完成之前，帕森斯不希望分散Bungie的精力。对于PC版《光环》，弗莱斯也决定外包给德州的Gearbox，而Bungie的全部力量被投入到《光环2》的开发中。微软需要有一款游戏为Xbox LIVE提供动力，《光环2》正是最有实际影响力的游戏。但《光环2》的开发进度已经严重落后，一直在为其争取时间的弗莱斯受到了责备。2003年初，随着首席制作人哈米尔顿·储(Hamilton Chu)的离开，琼斯再次统揽大局。尽管Bungie所有的员工都在努力工作，但琼斯发现，所有的任务都必须重新制作！《光环2》的工作量比前作大得多，在对话方面，《光环2》是一代的7倍，并且还要添加16人网络模式。弗莱斯知道，《光环2》的延期将意味着《光环3》更加严重的延期，而没有了《光环3》，X360的首发将面临艰难的局面。《光环2》的发售时间从2003年延期到了2004年，尽管如此，Bungie的进度落后情况仍然非常严重。为了新的发售时间能够得到保证，琼斯决定将剧情分为两半，后半部分将成为《光环3》的内容。这将会让《光环2》的剧情在高潮处戛然而止，但按照当前的情况，他们只能如此。

为了保证游戏质量，琼斯向微软争取了更多的时间。他说2004年4月之前游戏理论上可以做完，但完成之后，Bungie的所有人可能都会辞职。他甚至建议将《光环2》转移到X360上，这样就能成为其首发游戏。但所有人都将其视为异想天开的鬼点子。深知《光环2》开发进度严重不足的弗莱斯则希望能够将《光环2》的发售日定为2004年秋季，虽然这样会完全打乱《光环3》和X360的计划，并且会让微软家庭娱乐部的财年(截至2004年6月30日)收入遭到重创，但至少可以让下一个财年轻松突破预期。2003年7月，家庭娱乐部的最统帅罗比·巴赫在整个决策团队面前亲自否决了弗莱斯的提议，艾拉德、摩尔等高层也都希望能够在2004年4月之前看到该作上市。虽然弗莱斯警告这可能会毁了他们最重要的游戏系列，但巴赫表示，主机的需要高于所有游戏。这个漫长的会议结束后，弗莱斯第一次产生了离开微软的念头。

弗莱斯担心长此以往，他要对高层作出越来越多的让步。以往在游戏方面的决策一直都是弗莱斯说了算，但在涉及更重要的计划时，他可能随时都要放弃自己的原则。"走出会议室时，我意识到最终可能还是要离开这家公司。"弗莱斯说，"我在那里干了18年，我能够看到前方的道路，现在我看到前面已经无路可走。第一次发现自己的这种想法时，我很震惊，以前我从来没有想过要离开。"

巴赫要求弗莱斯缩减开支，这意味着他要开始大裁员。那时的微软游戏制作室有1200人，还有1000名有合同关系的相关游戏开发者，将有数百人因此失去工作。弗莱斯让各个团队开始进行裁员，然而他们只是极不情愿地裁掉了零星的数人，完全无法解决根本问题，反而令士气大受影响。据当时的微软PC游戏部主管斯图尔特·摩德所说，弗莱斯是一个充满同情心的管理者，不希望看到任何人被辞退，也不希望任何制作室被关闭。摩德本人也在这次大裁员中离开了微软。他曾掌管着微软的多个制作室，但繁忙的管理工作让他无法投入到自己热爱的游戏开发工作中。他曾向弗莱斯要求让他只掌管一个制作室，弗莱斯给他的惟一选择就是前往日本接替雷德默。摩德先到日本考察了当地的学校，他对日本那种几天都见不到孩子的工薪族生活十分抗拒，因而拒绝了弗莱斯的委派。摩德请了个年假，2003年11月归来后，他向弗莱斯递交了辞呈。

就在摩德辞职后，弗莱斯下定决心进行了大清扫。他先是卖掉了MMORPG《亚瑟龙的召唤》，接着又取消了一款救火题材的游戏，然后又取消了史前射击游戏《恐龙猎人》。弗莱斯还结束了与一些长期合作伙伴的关系，长期坚决支持Xbox的Oddworld Inhabitants首当其冲。在大规模裁员后，微软开始采用另外一种方式更为有效地利用资金。他们将低技术含量的部分美术工作外包到人力成本较为低廉的国家，通过好莱坞和一些高科技企业，微软联系了中国和印度的一些公司。例如《辛普森一家》的大部分美术工作就是交给越南的动画制作人员完成的。专门为微软介绍外包公司的经纪人也不少，例如多伦多的Ketsujin制作室。当然，由于文化和理解上的差异，外包的工作经常会出现一些低级错误。不过微软发现印度一家叫做Dhruva Interactive的公司对于制作赛车游戏非常拿手，他们将《飞



■《飞驰竞速》中的赛车和赛道大多是通过外包的方式完成。

驰竞速》中汽车的制作交给了他们。虽然《飞驰竞速》的整个开发团队只有27人，Dhruva的美工们却可以承包85辆赛车的制作。微软自己的开发者设计游戏系统和美术风格，将格调定好之后再交给Dhruva。一起参与制作赛车的还有另外一家公司。《飞驰竞速》开发一年之后，通过这些外包公司，微软已经拥有了230辆赛车和18条赛道。

虽然同意了高层对于大规模裁员的决定，但弗莱斯仍然坚决反对让《光环2》提前上市，并以辞职为要挟，决意将《光环2》的发售时间定在2004年秋季。此举让弗莱斯的管理权被尽数剥夺，失去了在最高决策"委员会"内的发言权，而余下的一些"委员"们大多是对游戏具体内容不是很了解的管理者，这种状态让弗莱斯更为恼火。在微软工作了18年后，弗莱斯终于离开了由他一手建立起来的微软游戏制作室。

那一年年底，微软的管理者们在员工自助餐厅举办了慈善歌唱晚会。所有管理人员都参加了卡拉OK比赛，弗莱斯唱了一首Prince的名曲《紫雨》，这首歌的歌词与当时的情境十分贴切。弗莱斯把它作为向昔日同僚的告别曲，歌词里有一句话道出了弗莱斯无奈的离别："多惭愧啊，我们的友情将就此结束……"

弗莱斯的上司为他整理了办公室，圣诞假期过后，他再也没有踏入办公园区。他的员工为他举办了一个告别晚会，来自Xbox部门和Office部门的昔日好友悉数出席。罗比·巴赫发表了送别致词，硬件部门给他送了一部特别版的灰色Xbox，上面写着："感谢你为微软游戏制作室和Xbox做出的一切。"他还收到了一块薄金属板，上面写着弗莱斯任期内微软发行的总共120款游戏的名字，其中有18款销量超过百万的游戏被重点突出。这场晚会充满了离愁别绪，在他即将起程时，弗莱斯想起了5年前他的前任Office上司克里斯·皮特斯(Chris Peters)离开微软时说的一句话："它给了我第二次的生命。"

谢恩·金

1995年，谢恩因为有着"吊儿郎当的高度倾向"而被调到了刚刚成立的游戏部……



弗莱斯走后，盖茨和鲍尔默并没有对微软游戏制作室的结构进行剧烈变动。2004年1月，弗莱斯正式宣布了辞职的消息，谢恩·金被罗比·巴赫指派为微软游戏制作室的总经理。声明发表的那一天，巴赫在媒体的电话采访中说："它的辞职让我们非常难过。我们将会继续艾德在18个月前开始实施的改革，将重心放在更好的游戏上，采取少数精锐的策略。"

弗莱斯的离去给微软游戏制作室造成了极大的影响，他是微软游戏部门资格最老的管理者，外界纷纷猜测微软游戏部对游戏业务的态度是否发生了激烈的变化，人们对新上任的谢恩·金缺乏信任。谢恩·金是一个与弗莱斯完全不同的管理人，弗莱斯喜欢游戏，而他对任何镜头快速移动的3D动作游戏都会犯晕。最糟糕的是，这让他无法去体验《光环》那样的游戏，而管理《光环2》的开发工作正是他的当务之急。在外人面前，谢恩会尽量隐瞒自己没玩过《光环》的秘密，而被人识破时，他会不好意思的开玩笑说："别人跟我说《光环》是个好游戏。"

谢恩虽然不是游戏迷，但对于对于游戏这种娱乐形式并不陌生。他的父母是韩国人，他的母亲是营养学家，而他的父亲在"南加州爱迪生"公司工作。谢恩小时候经常在南加州的街机厅里玩游戏，在斯坦福大学攻读经济学和国际关系学时加入了排球队。加入学生会期间，他在街机上花了很多时间。他曾经参加"Scrabble"电视游戏节目，并且赢了1.4万美元，这笔钱成了他攻读哈佛MBA的学费。1990年，谢恩以夏季实习生的身分加入微软，被分配到了市场部。由于表现出色，谢恩被招聘为正式职员，成为工作组应用软件的市场部经理。这几年的工作经历是谢恩的痛苦回忆，3年后他转到消费产品部时说："我决定这辈子再也不做企业软件了！"

1995年，谢恩因为有着"吊儿郎当的高度倾向"而被调到了刚刚成立的游戏部。谢恩是体育迷，他很高兴微软正在做体育游戏。谢恩的职责是业务拓展和执行弗莱斯的收购计划，他曾管理过一个制作室，并推出了一款热卖的大作。他聘请了位于麻省的Blue Fang制作室，开发了一款叫做《动物园大亨》的游戏，这款经营模拟类游戏在2001年发售后大获成功，全系列创造了500万套的销售佳绩。这位哈佛的MBA一直是弗莱斯的商业参谋。

微软的财大气粗总给人一种错觉，以为微软在游戏部总是不断砸钱。而实际上，作为一家企业，微软不会将过多的资源投入到仅占自身小部分营业额的业务中。取代弗莱斯的位子后，谢恩要做的第一件事就是继续实施精兵简政的策略。弗莱斯刚刚辞职，谢恩就取消了网游新作《Mythica》，这款游戏的工作组在弗莱斯的帮助下成立了一家"火蚂蚁"(Fireant)工作室。这家公司后来被索尼收购，并入了他们的网络游戏分公司(SOE)。谢恩还取消了一个叫做"Xbox娱乐网络"的小型项目，而他做的最大的一个裁员决定是砍掉了体育游戏部门。不过谢恩的权力也有一些限制，他与合作者所签的合同必须提交给布莱恩·李的财务部审批，并且他必须向彼得·摩尔汇报。摩尔掌管着微软游戏部的国际营销，弗莱斯走后，他还接管了发行事务，监督着谢恩的第一方游戏以及第三方游戏的发行。游戏的市场营销由米奇·科赫和彼得·摩尔两人分别管理。谢恩将老资历的制作室经理菲尔·斯宾塞提升为微软游戏制作室的二号人物，掌管Bungie、Ensemble等明星团队。

为了不给媒体形成"微软正从游戏业大规模撤退"的印象，微软在裁员的同时，加大了对潜力型游戏的扶持力度。Bungie得以大规模扩张，Rare也得到了大笔预算，继续保持着4个团队共200余人的规模，而《战争机器》则成为微软的潜力股，CliffyB的开发团队增加到了40人。不过由于《战争机器》的准备阶段太长，设计概念不断变化，已经不太可能成为X360的首发游戏。日本的重要性也被摩尔和谢恩提到了新的高度。弗莱斯曾在日本建立了一个100人的团队，但一直毫无建树。摩尔知道，要打开日本市场，必须要有RPG，而这是微软最薄弱的地方，于是摩尔开始在日本收购能够为他们带来RPG的开发商。

170亿美元的十年大计

在10年内，微软需要为整个Xbox计划投入170亿美元……

2004年5月，布莱恩·李发布了一份有关整个Xbox计划的总财务预算表。根据他的估计，在10年内，微软需要为整个Xbox计划投入170亿美元，其中大多数为硬件生产成本，但各个部门都希望从这170亿美元的总预算中为自己争取更多的预算。谢恩·金的第一方游戏开发部也希望能够争取到更多的投资。雷德默发表了拓展日本市场的计划，希望动用第一方总预算的四分之一激活日本市场。这是一项风险极大的计划，由于RPG的成本极高，计划中的游戏总数量不多，但投资都很高。雷德默提出的合作对象包括"《最终幻想》之父"坂口博信、tri-Ace社长五反田义治、《龙珠》作者鸟山明、《街头霸王》制作人冈本吉起以及前世嘉著名制作人水口哲也。雷德默认为，微软要想打开日本市场必须不惜血本投资，需要有在当地市场具备最高影响力的一批制作人的全力支持。这个计划获得了全体与会者的支持。一个月后，微软CEO史蒂夫·鲍尔默亲自批准了对日本市场


▲tri-Ace的《Infinite Undiscovery》由社长五反田义治亲自担任制作人，已秘密开发多时。

较慢，为了让员工的紧张工作有充足的营养支持，Bizzare订制了营养配餐。一些较为简单的美术工作被外包到了国外成本较低的公司。为了保证X360的首发游戏阵容，绝大多数预定于2005年内发售的Xbox游戏都被转移到X360。这对于Rare是一个痛苦的决定。Rare的多数游戏已经策划多年，最初的打算是在NGC上推出，转移到Xbox上已经让他们浪费了很多工作成果。Rare的经理肯·罗布向他的各个团队负责人提出转移平台时，得到的反应是"开什么玩笑？"

《完美黑暗ZERO》和《凯密欧》从2000年就已经开始投入开发，前者还有一年就要完成，而《凯密欧》实际上已经开发完成。但罗布告诉他们，如果能够将这些游戏转为X360首发，就可以避过《光环2》这样的超大作，从而让Rare辛苦制作的这些游戏获得更大的关注，并且获得微软更多的宣传预算。Rare的开发人员们最后接受了调配，他们发现在X360上可以更好地实现当初的游戏构想，很多被迫放弃的念头都因为机能的增强而得以实现。制作人乔治·安德列斯(George Andreas)最初的打算是设计一个叫做Badlands的大陆，数千人的巨魔军团与数千人的精灵军展开激战，凯密欧可以骑着马穿越战场。然而限于Xbox的机能，这一部分内容被删掉了。而随着转移到X360，制作组重新设计了Badlands，同屏数千的敌人已经成为可能。游戏质量的明显提升让开发人员的心情从最初的忿忿不平化为了对次世代主机的欣喜，《完美黑暗ZERO》的开发团队也经

全力注资的计划。新一代Xbox LIVE也获得了庞大的资金。

布莱恩为Xbox业务制定了一个总财务模型，从配件到主机再到Xbox LIVE，任何一个部门都可以通过这套模型了解自己的决策会对其他部门造成的影响，例如"X360销量超过5000万会节约多少硬件成本？"、"如果硬件仍然亏本，软件销量要达到多少才能弥补？"——这套模型规划了未来5年内的财务目标。

谢恩·金担心的是他没有足够的团队为X360开发游戏，对于X360的首发，他只能将希望放在Rare和Bizarre身上。Bizarre Creations正在开发《哥谭赛车计划3》，并且进展非常顺利。该系列第一作曾是Xbox的首批百万大作之一，而这款次世代续作的开发规模大幅膨胀。Bizarre投入了67人的团队，包括20名美工、15名程序师、4名设计师以及一些测试人员、音效工程师等。某些工作的进展非常缓慢，美工团队用Maya进行内容制作的速度

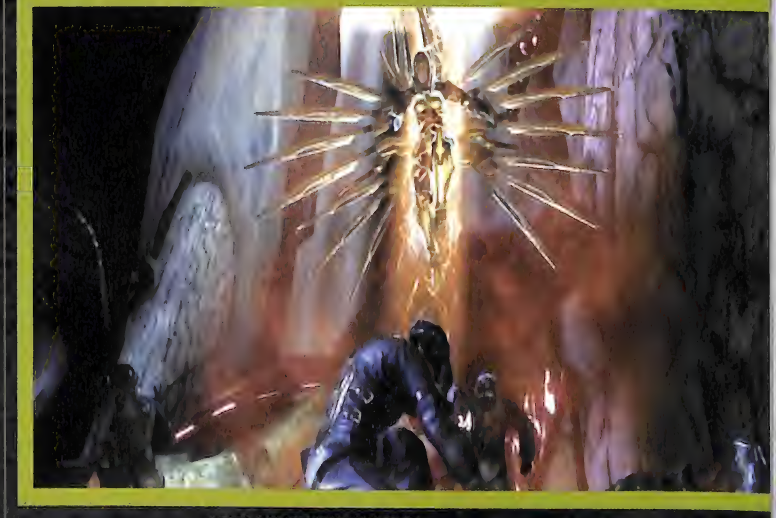
历着同样的改变。原先为Xbox开发的版本预计只能实现16人在线，而转移到X360后，32人进行的线上多人游戏成为可能。某些关卡的面积被放大了20倍，给人一种虚拟世界的真实感。

Rare就这样成为微软内部最早认识到X360强劲性能的开发团队，他们预计X360的机能是Xbox的30倍以上。不过将这两款游戏转移到X360上的代价也是高昂的，《完美黑暗ZERO》的开发团队共有60人，而《凯密欧》有40人，增加一年的开发时间意味着多支付2000万美元的薪水。Rare同时在开发的游戏还有一款《皮纳塔万岁》，这款游戏的灵感来自于Rare为任天堂开发的N64版《Banjo Kazooie》。该作最初是在艾德·弗莱斯的监督下，由一个5人小组进行初期研究，而在谢恩的领导下，该作开始全面投入制作。2003年秋，《Grabbed by the Ghoulies》制作完毕后，《皮纳塔万岁》开始投入开发。由于采用了新一代的着色引擎，《皮纳塔万岁》有着直逼3D动画电影的画面质感，并因此被《口袋妖怪》电影版的版权持有者4Kids Entertainment看中，从而开始了电视动画版的制作。这款游戏成为X360开拓低年龄玩家市场的重点作品。

虽然微软内部进行了大裁员，世界各地想要加入X360阵营的开发商越来越多。谢恩的办公室里堆满了来自各个公司的企划书，而最能引起他注意的，还是企划书上那醒目的知名制作室的LOGO。硅骑士就是这样一家制作室，这家曾经为NGC开发了《永恒的黑暗》和《潜龙谍影：孪蛇》的公司向他提出了一个三部曲的开发计划，游戏的名字叫做《救世魔神》。

加拿大的BioWare也提交了一个三部曲的企划书，这家公司由雷·姆吉卡(Ray Muzyka)和格雷格·杰斯楚(Greg Zeschuk)这两位内科医生出身的制作人开办，在RPG领域久负盛名。BioWare为Xbox开发的《翡翠帝国》成绩突出，因此他们提出的《质量效应》也被微软视为上宾，米奇·科赫的市场部许诺为他们投入庞大的广告经费，将其打造为一流品牌。因此BioWare决定为开发X360游戏投入150人的庞大队伍。

还有几款得到重点扶持的游戏是所谓的"GTA Killer"。THQ委托伊利诺斯州的Volition制作室开发《黑道圣徒》，这款游戏从头到脚散发着《GTA》的味道，不同的是，它的世界更加真实。另外一款则是真正的"《GTA》之父"开发的新作。大卫·琼斯(David Jones)创办的Real-Time Worlds提出了《除暴行动》的开发方案，这款游戏相当于超能力版《GTA》，玩家扮演有着超能力的警察在自由的都市中对付匪徒。


▲硅骑士的新三部曲《救世魔神》。

阿特拉斯计划

……"阿特拉斯计划"就像一本指南手册，描述了品牌方针的细节、产品定位、销售计划、配件展望等。

彼得·摩尔更想看到的是来自日本的大作。经过了几次失败的尝试后，艾德·弗莱斯认为应该放弃日本，而摩尔认为应该借助X360的机会集中火力，一鼓作气地打开日本市场。摩尔和雷德默在日本游戏业都交游广阔，只要肯投入资金，他们就能找到最好的人才。雷德默对微软日本制作室进行了大清理后，弗莱斯派体育制作室的制作人诺姆·楚克(Norm Cheuk)担任日本开发部主管，摩尔和谢恩·金支持这一决定，并推举前Square高层丸山嘉浩担任Xbox日本业务的总负责人。那时微软在日本的市场份额只有1%，为此，丸山嘉浩制定了一个提高市场份额的长期计划。体积更小、更具弧线美感的X360正是在考虑到日本市场的需求后设计出来的。不过最大的问题还是缺乏日式游戏，日本人对于他们似乎非常排斥。因此，米奇·科赫的下属大卫·雷德(David Reid)率领着市场部启动了"阿特拉斯计划"(Project Atlas)，即全球高度统一的宣传计划。从产品名、主题和整体感觉都制定一个统一的基调，而市场宣传费用的使用方式、与当地零售商的交流等具体方式由当地的团队自由决定。在美国，80%的游戏零售额来自8大零售集团，而在日本则是分散为无数的小型零售店，每家店可以自己制定价格，不过科赫希望全球的价格能够保持大体一致。

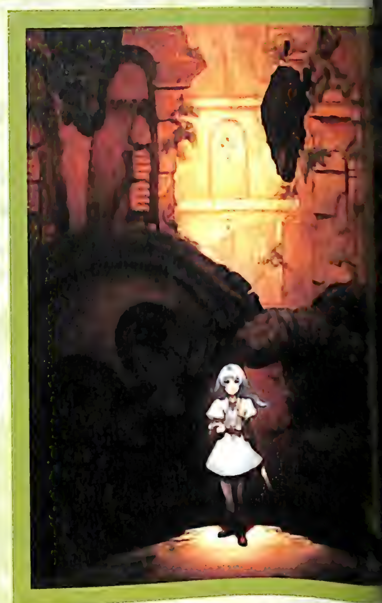
市场部的资源开始源源不绝地投入到X360的项目中，"阿特拉斯计划"


■有着典型的鸟山明风格的《蓝龙》。

就像一本指南手册，描述了品牌方针的细节、产品定位、销售计划、配件展望等。与此同时，摩尔与雷德默开始在日本展开大规模收购活动。日本市场正处于极度低迷的状态，这是微软的大好机会，处于窘境中的日本游戏厂商迫切地需要资金。雷德默认为，在索尼占据了日本80%市场份额的情况下，日本的第三方希望能够出现强有力的对手打破索尼近乎垄断的地位，而微软将会是比任天堂更为合适的候选对象。日本的一些最著名的游戏公司开始找到微软。雷德默从2003年11月就开始频频接见来自日本的第三方。雷德默在任天堂工作期间结交了很多游戏公司的高层，并且他本身也开发过不少热卖的游戏，日本的游戏商比较乐意与有此类背景的管理者打交道。

由于索尼的关系牵制，2002年～2003年间，雷德默与第三方之间的会面被视为高度机密。有些公司与微软实际上已经有多年的秘密关系，雷德默数年前就与tri-Ace社长五反田义治频繁交往，但迫于SE与SCE的亲密关系，五反田义治虽然很早就私下答应为X360开发游戏，他们的关系一直到2005年4月才向外界透露。

另外一个更具影响力的合作伙伴就是鼎鼎大名的坂口博信。微软曾准备收购电影投资失败后险些破产的Square，就在收购计划即将谈妥的最后一刻，Square高层突然提出将价码提高一倍，毫无心理准备的微软只能放弃收购的努力。收购Square失败后，微软将目标投向了Square最具影响力的制作人。为了拉拢坂口博信加盟，微软挖走了原坂口博信旗下的大批工作人员，希望为其营造一个熟悉的工作环境。微软的计划是自己组建一个小型的Square，由坂口博信带头，为他们打造出媲美《最终幻想》的大作。丸山嘉浩和坂口博信原本就同属Square，加上彼得·摩尔和雷德默的连番游说，坂口博信终于在他夏威夷的居所中接受了亲自登门造访的摩尔的邀请。在微软的资助下，坂口博信成立了MistWalker。雷德默借鉴了当初Enix崛起的经验，通过漫画名家的影响力缔造新品牌。他们邀请了鸟山明与坂口博信联手打造《蓝龙》，并邀请井上雄彦担任《失落的奥德赛》的人设。辅助进行游戏开发的是曾经制作了《魔牙灵》的微软


▲神秘的《Cry On》是《蓝龙》和《失落的奥德赛》之后，坂口博信为X360打造的第三款RPG大作。

开发部，该团队也有多名原Square高层加盟。为了争取日本公司的支持，罗比·巴赫和彼得·摩尔一起进行了5次所谓的“发行商游说巡游”，他们从一个总部到另一个总部，不厌其烦地向各公司提出各种利益。摩尔说，能够打动那些发行商的真正原因是他们认为索尼的权力过于集中，在市场上没有其他选择的情况下，所有日本第三方游戏公司都被索尼牢牢控制，因此他们希望能够有一个充满竞争的市场。

《使命召唤2》的开发队伍扩大到了75人，游戏总预算大幅飙升到了3000万美元。为了赶在E3前做出游戏试玩版，柯莱尔要求员工的每天工作时间延长到12个小时……

使命召唤2

日本团队积极扩张之时，欧美的多数第三方都已经投入微软的怀抱。新一轮的主机换代即将到来，这意味着年产值近300亿美元的游戏产业即将重新洗牌。从EA那样的顶级发行商到小型制作室，主机换代对他们而言是一个令人兴奋的时期，这是打造新品牌的最佳时机。每个季度，微软都会向几家主要的第三方汇报X360的情况，而EA总裁拉瑞·普洛斯特对于他所听到的一切总是非常满意。微软希望在PS3上市前卖出800～1000万台X360，这个数字对所有第三方都是十分诱人的。

与微软在Xbox LIVE和体育游戏方面的争端得以妥善解决后，EA与微软的关系进入了蜜月期。EA对于一部新主机的初期投入一向大方，他们认为这不仅是提高市场占有率的重要时期，也能提高所谓的“意识占有率”——即提高玩家对EA的品牌意识。“如果一开始就在一个新平台上失去


■将会在PS3和X360上推出的《使命召唤3》能否重现前作的辉煌呢？


■《战争机器》采用的HDR等画面效果只有512MB的内存才能实现，这款游戏直接影响了X360的硬件规格。

了市场份额，以后就很难取回了。”普洛斯特说，EA一旦决定支持哪个平台，其目标就是要取得该平台的最高市场占有率。对于X360，EA的管理队伍已经制定了一直到2007年3月的支持计划，他们将会为X360开发25款游戏，每个游戏投入50～70人的队伍，也就是说，有超过1000人的团队陆续开始开发X360的游戏。仅EA的X360游戏开发团队规模就已经与整个微软游戏制作室相当，在一年内，EA需要为这些开发人员支付2亿美元的薪水。X360的首发游戏中没有《光环3》，这对于EA来说是个好消息，这意味着他们的6款首发游戏将会受到更多的关注。

不过X360上最受关注的首发游戏是来自EA最大的竞争对手，Activision的《使命召唤2》成为诠释次世代主机性能的首选。2002年，29岁的格兰特·柯莱尔(Grant Collier)和文斯·赞培拉(Vince Zampella)成立了Infinity Ward，他们曾经在雅达利和3DO任职，然后加入了2015工作室为EA开发了《荣誉勋章：联合突袭》。Infinity Ward成立后，《荣誉勋章》的22名开发人员加入了该公司。Activision出于对抗EA的原因，希望与自己同在一个城市(加州Santa Monica)的Infinity Ward能够为他们打造一个对抗《荣誉勋章》的二战游戏系列。他们的第一款游戏《使命召唤》于2003年底在PC上推出，游戏将《兄弟连》、《拯救大兵瑞恩》等片中的激战场面逼真地搬到了游戏中，获得了极大的市场反响。Infinity Ward从而一炮而红。《使命召唤》这样一款大作的开发团队总共只有25人，Infinity Ward的实力让Activision非常欣赏，因此该作发售后没多久，Activision就将Infinity Ward收购了。2004年初，《使命召唤2》投入开发的3个月后，微软的第三方事务部联系了Activision。《光环2》尚未做好发售准备，《光环3》不可能成为X360首发游戏，微软希望Activision能够为X360提供一款高品质的FPS游戏作为首发。微软的请求来的正是时候，柯莱尔正在等待进入电视游戏市场的机会。《使命召唤2》的团队被分为了PC和X360版两个团队，Activision必须为其扩张队伍。距离上市还有将近两年的时间，但X360的游戏开发工具才刚刚开始发放，Infinity Ward最初只能用苹果G5电脑模拟开发环境。Infinity Ward的几位工程师来到了微软雷蒙德总部了解X360的具体规格，微软尖端技术组的会计经理马克·格里芬(Mark Griffin)给予了热情的招待，并负责全程跟进《使命召唤2》的开发工作，为开发团队提供一切所需。Infinity Ward的工程师研究后发现，可以将游戏的运算任务分配到多个处理器内核，一个内核执行AI运算，一个内核执行特效运算，最后一个负责其他内容的运算。《使命召唤2》的开发队伍扩大到了75人，游戏总预算大幅飙升到了3000万美元。为了赶在E3前做出游戏试玩版，柯莱尔要求员工的每天工作时间延长到12个小时，他们提供了最好的工作餐，还有专门的健康专家。

所有X360的首发游戏都不是以该主机的最高性能为目标而开发的，因为这些游戏正在开发时，X360的一个重要部件尚未确定最终规格。根据布莱恩·李的财务计划，X360应该采用256MB的GDDR3内存，微软预计在X360的生命周期内，该内存总共要花掉他们9亿美元的成本。不过游戏开发商们强烈要求搭载容量更大的内存，他们认为微软可以让硬盘成为可选部件，但内存容量绝对不能少。Epic Games的蒂姆·斯威尼坚决要求将内存提高到512MB，他制作了一批256MB内存下的《战争机器》的截图发给微软，并将其与512MB内存的效果做对比。在512MB的内存下，Epic可以采用HDR等技术令画质得到根本性提升，通过在同一个画面中同时表现低光和高光效果营造出与现实环境相同的光影效果，这是增强次世代游戏画面真实感的必要技术。最终，微软通过了将内存提高到512MB的决议。这是一个价值9亿美元的决议，Epic对于微软的决定欢欣鼓舞，布莱恩在电话中通知马克·雷恩时说：“知道吗？你花了我们10亿美元！”微软事实上并没有因为这一决定而增加投资，布莱恩在他的财务预算表上削减了对其他计划的投入，但当时人们对此并不知情。

X360 在2005年末商战的大缺货的喧嚣中进入了上百万的家庭中。比尔·盖茨在接受News.com的采访时说：“圣诞假期期间，我在上面花了100多个小时，那东西真是太有趣了！”

X360的道路还有很远，但这场主机大战已经诞生了一些小小的赢家。格兰特·柯莱尔从市场调查中得知，85%的X360初期购买者购买了《使命召唤2》。“我曾经和别人打过赌，我赌它最多可以达到35%的购买率。85%这个数字已经超出了我最疯狂的想像。”Infinity Ward凭借这款游戏进入了主流媒体的视野，柯莱尔频频接受《时代》、《新闻周刊》等媒体的采访。

2006年第一财季，X360的第二波大作攻势发动，《上古卷轴IV：湮灭》取得了各媒体平均95%的高分评价，《纽约时报》对其进行了专版报道；育碧的《幽灵行动3：尖峰战士》被评为有史以来画面最好的游戏，销量突破百万大关。到3月底，微软总共推出了51款游戏。X360的软硬件销量比例达4:1，即每卖出1台X360，就意味着有4套游戏卖出。这个比例远高于当初的PS2，对于第三方而言是一个非常诱人的数字。2006年末商战，PS3和Wii即将上市之际，微软安排了空前强大的阵容全力狙击，除了《战争机器》这个最终兵器外，《蓝龙》、《分裂细胞：双重特工》、《失落的星球》、《职业进化足球6》等一线大作纷纷出击，甚至《光环3》的初步细节也选择在这个微妙的时期公布。微软正通过强大的游戏阵容向世人展示他们5年来的努力成果。

2006年1月之后，盖茨将Xbox业务的统帅实权交给了彼得·摩尔。CES展结束后，摩尔在“蓝屋”饭店里告诉来采访他的记者们：微软拓展游戏市场的计划正按照10年计划的框架顺利进行。谈到与盖茨和鲍尔默同台演讲是否感到满足时，摩尔说：“在台上谈论功绩比许诺成功轻松得多，但当我想到现在的成绩时，同时也会想到一年后的我们会是怎样？”


■根据《FAMI通》的报道，《光环3》目前的开发完成度只有20%。

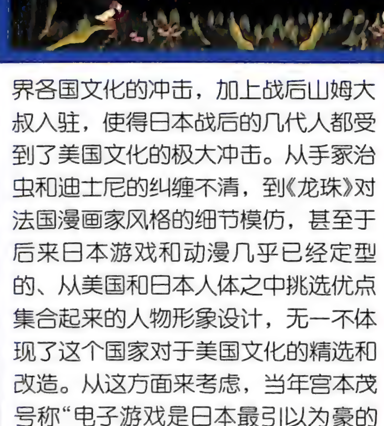
戏剧元素爆发症候群

在很久很久以前——其实也不算很久，大概也就是几十年前吧，有一个这样的故事：一名著名的老艺术家在舞台上表演一个著名的话剧，话剧之中他扮演一个为富不仁的地主。这地主十分可恶，角色相当让人憎恶。本来这是一个故事，看的人看看也就算了，谁知道由于老艺术家的表演太过真实，让看的人心头悲愤不已，恨不得上去踹死这个可恶的老地主。可怕的是当时看戏的很多人都是当兵的，其中一个就冲动起来，端着手中的枪就要冲上去杀死这个可恶的地主。当然后来他没有杀成，被连长制止了。而扮演那个可恶的地主的演员叫陈强，是著名笑星陈佩斯的父亲。

这就是戏剧的力量，是故事编排的力量，也是演出的力量，更是观众和表演产生共鸣的力量。

第一个把电子游戏比作"第九艺术"的人一定是个天才，如今再重复着电子游戏是第九艺术的人，就如同当年曾经附庸风雅学人在后院门口挂上一块"听竹小筑"牌子的土财主一样，已经吸引不了任何人的眼球——纵然是在这样的大前提下，所有描述电子游戏魅力的人还是要衷心承认一件事：电子游戏之所以能有如今这般高度的互动艺术成就，和其他各种类型文化艺术的营养汲取都脱不了关系。由此可见，这艺术都不能单独分开来说，总要拉上一两个垫背的才好。





不管日本承认也好，不承认也好，维新之后的日本已经受到了世界各国文化的冲击，加上战后山姆大叔入驻，使得日本战后的几代人都受到了美国文化的极大冲击。从手冢治虫和迪士尼的纠缠不清，到《龙珠》对法国漫画家风格的细节模仿，甚至于后来日本游戏和动漫几乎已经定型的、从美国和日本人体之中挑选优点集合起来的人物形象设计，无一不体现了这个国家对于美国文化的精选和改造。从这方面来考虑，当年宫本茂号称"电子游戏是日本最引以为豪的文化之一"，其实也不过是盛赞自己民族的改造能力之强——能把《金刚》变成《大金刚》，也能把美国队长变成蒙面超人。很少有人想过，在这个看似简单其实异常繁复的过程中，到底经过了多少的思想锤炼，又有着怎样的折磨。那些所谓的天才制作人们，那些如今被敬仰的大作里，到底蕴含了多少前辈的DNA在传承？在如今就算一个乒乓球游戏都要扯上故事背景的日子里，电子游戏到底从戏剧和电影这些成熟的艺术形式之中汲取了多少营养？

这些问题也许始终没有答案，但在翻阅巴黎时装杂志的同时总能看到很多模特的动作仿佛和《乔乔的奇妙冒险》里的主角们如出一辙之后，我们不得不重新审视如今已经丰富到了脸部表情的电子游戏表演上来。不管是故事还是其他什么方面，这个后戏剧时代值得推敲的东西实在太多了……

神棍们的和谐生活





对于逐渐不满现实生活的大多数年轻人来说，游戏也好电影也罢，都是逃避现实生活寻找更多经历可能的一种途径。从这个角度来说，电影和游戏都不能简单重复生活，因此超越现实题材的作品像妙龄美女背后的追求者一样，开始频频出现。从这一点上来说，电影还能好一点，虽然戏剧最初说的都是些神话题材，后来经过百年电影工业锤炼，现实题材作品的数量倒逐渐增多了。不过最近二十来年由于科技实在太过迅猛进步的关系，超现实题材又获得了更多的发展可能。从这个角度来考虑，现在的电子互动娱乐产业和电影工业倒还真是一对孪生兄弟，连发展趋势都一样——电子游戏早期题材也多是些朴素的例子，后来因为画面进步，倒连一个高尔夫球游戏都要打出火焰光电才算引人注目了。

在众多的超现实题材作品之中，我们所能关注的东西实在太多太多了。不过就好像说到日本除了Otaku和游戏文化之外很难让人想到别的东西一样，说到各种涉及神话、宗教、科幻乃至于胡说八道题材的作品，必不可少的人形道具除了妙龄少女和愣头青傻小子之外，还有一个更加重要的组成部分。说到这个重要的组成部分，想必很多看过著名范例电影《黑客帝国》的朋友都会发出会心而猥琐的微笑——没错了，你们想到的答案非常正确。在这种满天飞舞的不是飞鸟而是天使和鸟人的世界里，有一种号称自己能够掌握命运、指引方向，乃至于成为主角们前行路上一盏明灯存在

的人……通常我们对这种人都有一个统一的称呼，那就是神棍。在这里可以很负责地得出一个结论，就是不管什么题材的故事，只要稍微超过现实一点，都必然存在一个或多个神棍。哪怕就算是《潜龙谍影》这种号称现实主义的擦边球作品，也要来个亡灵战士在斯内克的梦里絮絮叨叨一番。

神棍作为一种高高在上的非正规性职业，往往带有给主角指引方向的作用。当然更多时候他们只是利用心理暗示增加主角的信心，让主角自以为是命运安排来解决什么问题的被引导者。这一点在《黑客帝国》的先知身上体现得尤其明显。虽然先知号称自己已经看到了一切未来，甚至看透了每件事的本质，她依然以赌博的方式去循循善诱了尼奥用更激烈的方式去和母体对抗。由此可见，神棍在拥有了一定知情权的情况下，也经常会拿主角当猴耍。

在我国著名香港电影"《无间道》系列"中，某位出场就死掉的老大哥级人物曾经说过一句经典名言，叫"出来混，迟早要还的"。这句话让广大人民群众心有戚戚，深感认同。神棍这种特殊行业虽然风光无比，在残酷的阶级斗争中依然会成为炮火波及的主要人群。前面说过电影《黑客帝国》里的先知，不仅遭到了不少追杀和堵截，还一度被融合成史密斯先生，就连真正主演这个角色的演员也因病去世了一个……由此可见，这神棍也不好当。

相比电影之中总是出现一个形象鲜明的角色来充当引导者，游戏之中的神棍最初多是以隐蔽的形象出现，譬如许多RPG中德高望重的老村长。一般这种神棍还会担负一些抚养主角长大成人之类的艰巨任务，而这个任务的最后报酬往往是被魔王或是魔兽什么的偷袭致死……在这种剧情已经接近烂大街的情况下，神棍们开始逐渐深入生活，变成主角一行人当中的成员。《指环王》之中的白袍老神棍甘道夫就是这种人物的代表，此人从一开始为佛罗多描绘了接近神圣的使命之后，自己并没有独善其身，反倒是投身其中，成为队伍中最为重要的一名角色。大概也正是因为他老人家的尽心尽力感动了作者，到最后居然没有和大多数贤者(闲者)落得同样的下场，反倒是功成名就了。与电影中出现的著名角色相比，在超级出名的狗尾续貂作品《宿命传说2》中，从一个小白进化成超级神棍的裘斯达老爷也体现了一个尽职神棍所能做的一切——从一开始为主角指引方向，到参与战斗并示范自己的强大战力，再到为之前的所作所为赎罪。一路下来所表现出的伟大和敬业，在游戏业界之中简直无人能出其右。换而言之，现今的神棍们已经不是脆弱得被人一刀切死留下遗言的可怜虫，也不是高高在上只管提供非正确情报的道具，而是深入到人民生活当中的和谐一员。







当然，在这里不得不提的是那些被神棍害得很惨的人。比如最近3A公司的大作《女神侧身像2》中，可怜的小公主就饱受了神棍喋喋不休的摧残，甚至被自己的亲爹流放到边远山区。这种例子在电影里却也不少见。

恐怖元素的实践和应用

虽说最近几年电影和游戏同步上市的事儿越来越多，且其中不乏让人眼前一亮的作品，但总体趋势依然是改编电影的游戏基本上没有好游戏，除了多年以前任天堂曾经用《星球大战》赚过一个天文数字之后，几乎再没有值得让人吹嘘的作品和成绩。现如今的电影改编游戏只能算是电影周边产品，而算不得独立东西。反倒是自游戏改编成电影的片子从《生化危机2》开始渐渐有了成功的例子，甚至开始大把撒美女拍《死或生》。其实大多数人都清楚，游戏和电影重合得最多的类型应该是冒险类，尤其是后来慢慢兴起的3D动作冒险游戏。



自从《生化危机》让Capcom成功转型之后，前两作的骄人成绩让许多厂商眼红，大概不少制作人都在心里嘀咕诸如"不就是抄袭了几个好莱坞片子的经典段落嘛"的不屑腹诽，因此才诞生了后来恐怖冒险游戏类型的蓬勃发展。和好莱坞没钱的导演都总要先拍点恐怖片，(如《指环王》的导演彼德·杰克逊之类)做一下原始的资本积累一样，日本的游戏制作人们也多半抱着"就算做不好我也不至于做坏它"的心理赶制了大批恐怖冒险游戏。这些游戏共同的特点就是主角总要在一个狭窄的环境里进行冒险，使得许多患有轻微幽闭恐惧症的玩家小心灵颤抖不已。不过光有一个幽闭的环境和一些似是而非的恐怖阴谋还不够，日本游戏厂商显然抱定了决心从好莱坞的编剧手中汲取更多营养，以让他们的恐怖邪恶之花蓬勃生长……

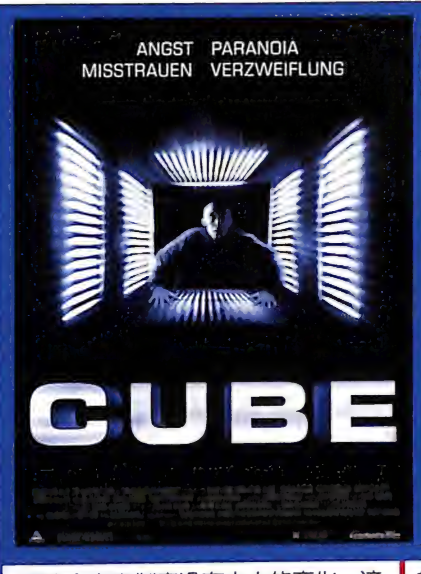
一般来说，恐怖故事的开头都了无新意。屈指算来，无外乎一个莫名其妙的电话或是一封来信，一段尘封已久的往事，一些不为人知的阴谋等等。不过这世间强者毕竟还是超过普通人的想像，竟有人能够在这样无聊的开头之中萌生新意——在真正让人赞赏的绝好恐怖电影《夺命狂呼》之中，一个金发美女无缘无故的被杀开始了一连串恐怖凶杀案的夺命之旅。这样主角什么都不做也有恐怖事件找上门来的段子，在游戏中却是并不多见的。也只有一个《寂静岭4》是好端端坐在家里就发生了出不去门的离奇事件……游戏中通常都会以旅行/搬迁这样的开头做为一个冒险的起点，毕竟这种时候主角对于前方的一切都一无所知，一切未知的探索都能刺激着人无穷的好奇心。所以不管是《生化危机》还是《寂静岭》，大家都是到了一个陌生环境之后才发现危险接踵而来。这样的故事虽然老套，但也很实用。也因为好莱坞一贯如此的编剧，让游戏剧作者们也拥有了相应的底气，结果现在恐怖游戏不仅开头和电影一样，连各种细节也照搬不误。

根据好莱坞恐怖片编剧理论，首先在故事当中主角必须拥有不能够让人看一眼就觉得震撼的相貌——太漂亮不行，太丑也不行。这一点在众多的游戏中也有比较淋漓的体现，那些真正又帅又酷的角色，不是反派("《生化危机》系列")就是早死("《零》

系列”和“《寂静岭》系列”），因此相貌上或憨厚纯朴的克里斯或天真无邪的瑞贝卡等人都熬过了艰难困苦的冒险岁月逃出生天，从另一个侧面不得不充分现实了戏剧世界尽量公平的一面——聪明伶俐美貌智慧这些特制已经赋予给了那些角色，就让她们在美貌的辉煌中成为记忆吧……相比之下，更加恶毒的电影《异次元杀阵》则变本加厉，只让一个弱智逃生的故事似乎如中国古代传统小说一般，主角拥有智慧和力量是远远不够的，运气才是实力中最重要的组成部分。

主角相貌的元素在故事当中其实也并非是最重要也最容易借鉴的元素，毕竟日本人喜爱唯美的情结严重，很容易把自己五短身材的民族形象在游戏当中都夸张成八头身，因此相貌理论在恐怖游戏中的应用已经越来越淡薄。反倒是某部电影总结出来的一些细节，值得人们推敲。

在硅谷经常有这么一句话，如果你的年龄过了二十七岁，那么你已经老了。硅谷和好莱坞相距如此之近，以至于理念上都极为相似。按照常规理论，恐怖电影和恐怖游戏的主角年龄应该是三十岁以下，十三岁以上。当然这个并非是游戏业界也喜欢抄袭的原因，而是审查制摆在那里……只





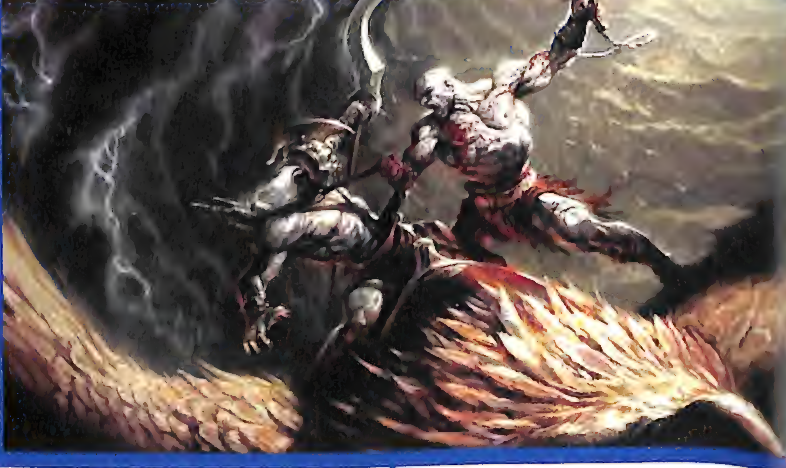
要这个审查制度没有太大的变化，这一点基本上不会有什么改变。而且考虑到玩游戏也好看电影也好，主要的消费群体都是年轻精力旺盛生怕生活百无聊赖的年轻人，这样的设定更能让消费者有代入感。所以基本上如果一个角色超过三十岁，很英俊潇洒或酷得让人发抖，大概在恐怖游戏中就可以宣布他的死刑了，反之则有生还的余地。当年少女克莱尔并不知晓这个理论，因此在史蒂夫被杀的现场哭得死去活来。结果后来在《生化危机》的完全版中，史蒂夫居然又大难不死，被人带走，显然还有活命的余地。便更加证明了年轻的重要性。

除了年轻，记忆力好也是必不可少的条件。在众多的恐怖电影当中，记得好心人(或是神棍)提醒的人并不太多。这些人通常在拥有作为一个主角所必须的多项潜质，同时拥有惊人的记忆力，能够奔走在大厅和广场之间，把一个十几位的密码和许多十四行诗一样的谜面记得清清楚楚……更有甚者，能够记得许多不同人善意的提醒，并把这些句子组成一个完成的谜题答案。能够拥有这样的本事，在危机重重的恐怖危机中逃出升天也就不足为奇了。

最后，要提醒诸位的是，仔细观察游戏片头动画中的装备，一般来说装备精良的人都死的很痛快，只有那些赤手空拳的人们依靠从各个角落捡破烂活到了最后。

其实，我们完全可以把这当成是对现代工业社会和武器至上主义的最好讽刺……

从雅典娜泳装说起



接下来的这个话题，请未满十八岁的读者朋友在家长指导下阅读——以上纯属玩笑。

好莱坞的编剧们在塑造一个青少年如何堕落方面有诸多的纯熟心得，毕竟这一类的作品虽然不能获得商业上的巨大成功，好歹还有个艺术成就的头衔在那里诱惑。不过那些过于自由放纵的生活，对于很多并非美洲大陆的年轻人来说，依然陌生了一点。在这里还是说一点比较真实的年轻人成长好了——大约七八年前，《KOF》还没被韩国人收购的那个年代，有一条秘籍是让雅典娜的超杀状态下出现泳装打扮。这一秘籍让很多人为之激动甚至欢欣，频频使用这个角色并释放那一招其实没有什么实战价值的超杀。从现在的角度来看，这种《KOF》时代出现的纯情场面所代表的意义已经远远超过了它本身的价值——在那个年代，不管是声光效果也好，还是大多数玩家所能接触到的资讯也好，都远没有现如今这么复杂，自然也就没有现在的这些苦恼和彷徨。



其实电子游戏和电影一样，早在诞生之初就开始了对各个领域的探索。这个领域自然也包括了男性最感兴趣的美女方面。在电子游戏最初的几年里，图像连一个乒乓球都表现不完全，想要让男士们热血沸腾也只能靠街机。在这方面电影就毫不含糊，从电影拍摄开始进入到商业领域开始，关于情色的内容就随之产生。对比好莱坞二十年代和三十年代所拍摄的种种情色影片，很多人不得不羞愧地正视一个事实——在这方面，似乎电影工业帝国简直是一点进步都没有的，如果说真有人超越了它，大概也是日本人。

说到这个话题，大概很多人都会想歪。其实日本人在领会了山姆大叔精神之后，很能拿这些原本充满了赤裸裸野性美的事大搞暧昧。相信对于这方面有些阅历的人都知道，在日本的游戏或者漫画之中，想要找到一对出现过亲热场面的情侣都非常困难，更何况表现更加过分的内容？可惜时代的进步毕竟是谁都拦不住的，在经历了胸部如注水一般晃动的《死或生》初代成功之后，硫酸脸制作人板桓伴信终于明白了这个市场缺少什么，尤其是没有了美女麻将机和PC H-GAME的家用机用户们。于是在《生与死2》的第二代中，女主角的胸部不再不真实地晃动，反倒是每个女性角色开始有了超过十种的华丽服装，同时片头也从各种对战演示变成了美女穿着单衣在雪地里舞剑……这种变化让人为之欣慰的同时，也要无限感慨雅典娜的泳装过去了再不来。

比起游戏来，电影中的情色元素虽多，却也不是随便就能用的。首先在一般的全年龄电影中，这种镜头都会被巧妙地回避，这些回避方法也成了游戏学习的榜样。早期很多游戏作品都无法达到让人满意的图像效果，因此也不得不学些各种戏剧之中如何处理这部分剧情的手法，加以改进。等到后来游戏的等级划分制度一经完善，很多游戏不再考虑全年龄的消费层，这类的细节也就越来越多。举一个最简单的例子，在SCE话题大作

《战神》的第二章开头，有一个非常邪恶的迷你游戏，一般来说这种场面和这种迷你游戏都不应该出现在家用游戏机上，而且出现了也并没有什么意义。所以从这一点上来看，《战神》里的这一段仿佛是SCE在像所有的软件开发商示范：“瞧，我们都敢这么做，你还有什么放不开的？”

尽管《潜龙谍影3》和《战神》这类游戏都或多或少地出现了情色相关的内容，至少它们的内心还纯洁无比，游戏的主题比较硬派，都算是“端正人家”的孩子。与这两款作品对应的两部名作则是完全不同的嘴脸，不管系出“《死或生》系列”的《沙滩排球》还是更为变本加厉的《摔跤玫瑰》，都吸引了大量宅男门前往认购。经过这些成功例子的催生，游戏制作人们终于





意识到当年在家用机上复制电脑游戏成功神话的日子已经一去不复返了，倒不如寻找一些刺激点来鼓励已经渐渐长大的游戏爱好者们。这一点和好莱坞逢恐怖片必要增加一点情色要素何其相似？

八年前我们看雅典娜的泳装激动，七年前我们看AYA洗澡的CG激动，六年前我们对过场动画里某人裙子飞扬记得清清楚楚……现在我们看见一个穿戴性感的少女走到面前，也只能淡然一笑。拜好莱坞电影工业和游戏产业的发展所赐，我们少年时代憧憬且懵懂的事物，就这样从美好的期待变成了坏习惯。

相似的天空相似的人

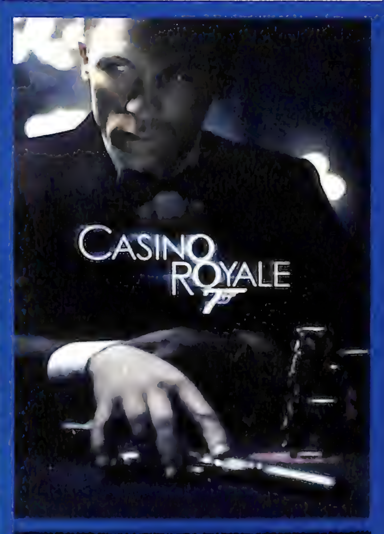
如果说在早期平面游戏时代大家还都把所有精力都集中在戏剧性的剧情转折上的话，到了SFC时代的诸多制作人已经开始对气氛控制和场面调度有所加强，使得游戏和电影之间的那道界限越来越模糊。镜头的运用虽然最初是电影的特权，按照日本游戏拿来主义的特点，依然没有放过这种能够很好控制观众视角的表达方式。蒙太奇的运用其实早在SFC时代已经颇为成熟，以诸人已经听名字听得耳生茧的《最终幻想Ⅵ》和《皇家骑士团2》来做例子，其中各种电影镜头的抄袭已经达到了令人发指的境地。其中《最终幻想Ⅵ》不仅在镜头运用上大量“借鉴”了上世纪70年代诸多科幻电影，包括《星球大战》系列的诸多镜头，甚至连机械和科技的设定都完全照搬。当然那个年代因为声光效果的关系还没有太过分，等到《最终幻想Ⅻ》的时候，这种“似曾相识”的画面已经到了就算是最忠贞的FANS也忍不住要大声提出质问的地步。当时很多人就疑惑，Square Enix怎么就不干脆光棍一点，给每个主角配上一把闪闪发光的日光灯管拿在手上耀武扬威算了……都已经抄袭到这个份儿上，何必遮遮掩掩。

无独有偶，在据说二战气氛上完全超越了前辈《荣誉勋章》的杰出FPS游戏《使命召唤》的开头，也出现了曾经全世界范围都非常熟悉的片断——著名二战狙击手题材的电影《兵临城下》的开头在这里被丝毫没有改动半分地变成了多边形剧情演示，甚至连手持弹夹在战场上冲锋陷阵的场面都完全一样。通过斯大林格勒保卫战来描绘战争的残酷这一点完全没有错，但这种相貌完全相同的镜头和场面就不得不让人拍大腿了。不管是考证历史还是想像力的发挥，游戏制作人似乎都因为电影的珠玉在前而被限制住了。所以当后来出现了像《潜龙谍影3》这样的游戏，大家也就开始见怪不怪了。

“《MGS》系列”是个很有趣的系列作品，这个故事从一开始的间谍片（FC和个人电脑上的最初作品），慢慢变成了科幻间谍片（PS上的初代），随后变成了奇幻和科幻要素共存的阴谋论鼓吹者（PS2的《MGS2》），等到《MGS3》的时候，它已经彻底沦为了怪力乱神的神怪片……至于《潜龙谍影4》，那故事看起来已经完全不像在地球上发生的了。

从这样一个发展顺序来看，“《MGS》系列”的变化和好莱坞电影的发展也非常相似。最初PS初代刚开始制作的时候，好莱坞电影圈子里净是些个人英雄主义轰碎一切的作品横行的年代，一个人潜入危机重重的场所杀人放火是大家最喜闻乐见的段子。随后观众口味逐渐古怪，好莱坞的片子也从超现实题材渐渐扭曲成了神怪题材泛滥。这样的变化可以说从一个侧面很直接地反映出日本顶尖制作人也不过是跟随好莱坞戏剧口味变化的跟风者罢了，更何况还在探索期的日本游戏产业？在公认最出色的一代《MGS3》中，大量经典“《007》系列”的场面和镜头被反复运用，甚至连主角和女主角亲热的场面都那么让人熟悉。包括最后Big Boss站在The Boss墓前流泪的场面也像是在学习诸如《勇闯夺命岛》(《The Rock》)之类的影片中最激情澎湃的镜头。这已经不能单纯地说是向前辈大师致敬了，更多的是带有一种对无法超越的镜头语言的模仿。举一个最简单的例子，在CG动画制作团队匮乏灵魂人物的代工作品NDS版《最终幻想Ⅲ》开头，那一段让无数掌机玩家热血沸腾的片头动画，其中和《指环王》中场面镜头的相似程度已经超过了百分之六十。这种程度的相似也绝不仅仅是对最近五年来最伟大电影的一种致敬，反倒像是游戏产业对好莱坞成熟作品模仿的一种延续。从这个角度来看已经被许多游戏爱好者封神的松野等人，恐怕也就没有传说中那么让人敬仰了……

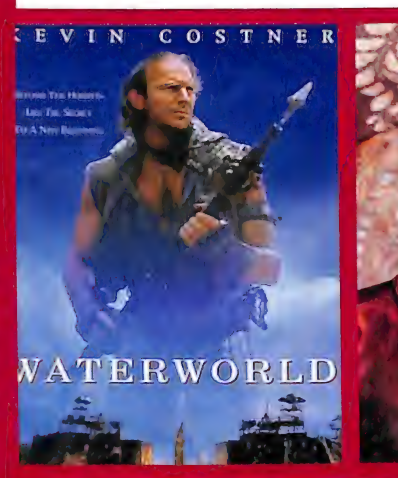
如果非要说最近几年当中模仿好莱坞镜头最多，又不得其精髓的作品，不得不提的就是那个号称神作续集的“《异度传说》系列”三部曲。这部作品本身的故事因为太过科幻已经超过了爱好者的心理底线，偏偏在镜头运用上还没有做到真正的让人赏心悦目，只是大量机械地复制各种影片的镜头运用，使得一个本来可以很好看的故事变成了似曾相识镜头大合集。相信若非爱好者的惯性购买，这样的作品是否能坚持到三部曲都很难说。







无限扩大理论







按照真正的阴谋论想法来描述，游戏产业的电影化其实是阴谋家们意图颠覆日本统治TV游戏产业的一个巨大陷阱。这个陷阱的根据是历史上有过无数自娱自乐的行当，一旦步入产业化的大军之后顿时变得萎靡不振，甚至迅速枯萎而死。美国人在这方面走得又长又远，电影行业死了无数的公司就不多说了，连游戏产业出来个龙头老大雅达利，也经历了破产和种种颠沛流离，现在要靠卖点版权混混小日子。由此可见让新兴产业扩大投资并不断追加这种行为，往往就是扼杀了一个行业出现多种可能的机会。诚如大家所看到的那样，日本第一个上套的公司叫Square，这公司坚信好莱坞电影和自己的信心应该是等价产品，于是整出一个集好莱坞各种最低级别片段于一身的《最终幻想：灵魂深处》来，最后导致了被人收购的惨烈下场。这个故事告诉我们，投资的无限扩大化固然是好的，可也得适当考虑现实状况，否则你还真就不知道自己是怎么死的……

电影产业的无限扩大理论中最为著名的例子当数《未来水世界》，这个凭借《与狼共舞》红到飞起还拿了奥斯卡奖的凯文老爷在信心爆棚之后，发誓要拍出轰动世界的西部片。无奈当时整个世界都在为科幻电影构筑出来的各种疯狂可能，他也只好顺水推舟地把奔驰骏马的美国西部变成了充满汪洋大海的水世界。这一改动首先增加了拍摄难度，几乎整个过程的拍摄工具都要搭载在船或者飞机上。随后为了在电脑CG技术还没有能够偷天换日的当时不露出任何的破绽，又花巨资搭建了一个水上城市，最糟糕的是水上城市总被水淹，于是不得不重建……加上后来实打实的爆炸场面，以及各种额外支出，整个片子最后的投资总数几乎超过了后来的烧钱王《泰坦尼克》，达到了2.29亿美元的天文数字。一般同志们听到这个数字之后，很自然地会想到这样的投资在历史上其实也不超过十次——两亿上下投资的片子，迄今为止也就八部左右。而据大家所知，这八部史上最强大投资的片子里，唯独只有这部《未来水世界》票房惨淡，简直惨到面无人色的地步，而最重要的一个原因很搞笑，竟然是因为男主角要求了过多的额外待遇。凯文老爷在好莱坞的奢侈大大地有名，也多半是因为这个项目。当然因为投资最多的还是他本人，最后这个人的下场比坂口小胡子还要惨。

既然电影史上能够出现如此伟岸的雄奇景象，照抄好莱坞制作模式的日本游戏界自然也有样学样。刚才已经说过的《最终幻想》电影版除了向观众显示Square是多么有钱乃至于人物头发都要用顶级细腻的渲染效果之外，没有留下任何痕迹。美国人在过去近十年中已经慢慢总结出来的“不能用过于真实的CG技术”拍摄电影的理论被日本人彻底忽视，结果导致了雄心万丈想做亚洲第一软件厂商的S记轻易换了旗帜。当然这只能算是众多无限扩大理论之中的一个牺牲品罢了，还有更棒榜样。

说到电子游戏的艺术成就，很多人不得不提及的两个强天位作品就是《萨尔达传说　时之笛》和《莎木》。前者开游戏评分满分之先河，并高居欧美各类游戏排行榜前茅，其成就类似于电影界的《泰坦尼克》，也就不多说了。后面一位投资接近一部大制作电影的名作，却是不能不提的无限扩大理论受害者。当年在好莱坞，一部电影挽救了一个公司的神话屡有发生，使得从好莱坞里借鉴了无数戏剧桥段的日本游戏公司慢慢相信了好莱坞现实发生的情况也可以成功克隆。这种盲目的自信使得当年为了让DC成为业界霸主，SEGA几乎是倾尽全力花巨资打造了一部号称是游戏史上最强悍的作品《莎木》。其耗资在好莱坞来说都足够拍一部非一线大作，这在当时游戏大作风气尚未形成的年代，也算得上是一次壮举。不过显然制作者最开始只考虑的艺术效果，使得《莎木》在游戏性上的折扣被打得很厉害。和同样耗费巨资打造的《最终幻想Ⅶ》相比，《莎木》就是一部没有找对方向的好莱坞电影，如同《未来水世界》一样，花够了钱，却没人买账。这一豪迈之举使得当时的SEGA差点因为没钱而破产，要不是已故的大川功会长注入了大笔资金，恐怕SEGA连小钢珠店来收购它的日子都挺不到了。

不过有趣的是，铃木老匹夫并未因为《莎木》的问题而离开SEGA，反倒是坂口小胡子在烧了两个亿美金之后黯然退出了Square，随后Square和Enix合并。在这个对比中我们不得不疑惑地思考：难道是因为铃木花的钱还不算多么?

其实最聪明的还是任天堂，《超级马里奥64》用掉了4500万美元，结果居然靠各种手段赚了回来。后来花钱开发《萨尔达传说　时之笛》，还用边角余料做了个面具的外传。由此可见比起任天堂这等老谋深算的强者，两个亏损的S记厂商也只能算是会做游戏而不会做生意的模仿者罢了。好莱坞的戏剧理论，并不是那么容易复制的。

真正的泛泛而谈

游戏和电影的各种恩怨纠缠已经不是一个人两个人能说清楚的事了，这样短短一篇东西并非为了盛赞电影文化的巨大魅力，而是旨在提醒众多高唱电子游戏第九艺术之歌的人们，这种综合艺术形式尚显稚嫩，经不起这样的夸奖和赞美。这样的泛泛而谈并非能够提供更为详细的数据去对照电子游戏从好莱坞的各种成熟技巧中汲取了多少营养，更多的是提供一种视角，一种观点，能够去带着一丝细心去观察一些细节。带着这样恶毒和刻薄的小心灵，下一次看到某个新游戏的时候，你是否会找到更多乐趣呢?

我们都期待着。



“Xbox的故事异常精彩，充满了伟大的创意，巨大的挑战，以及——我所祈祷的——伟大的胜利。它是我一生最重要的一次学习经历，它让我感觉像个英雄，但更多的时候是感觉到自己的渺小。它永远地改变了我的人生。”

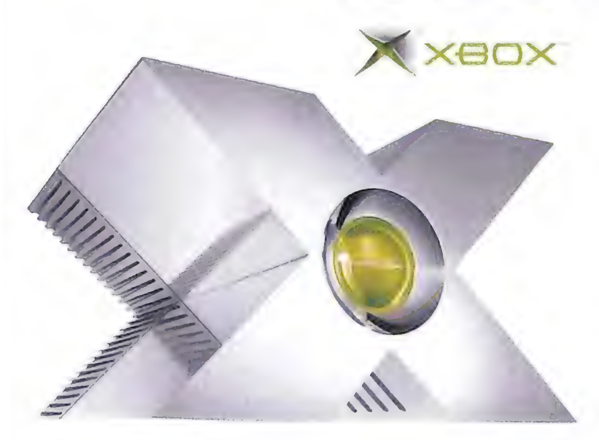
——塞莫斯·布莱克利



■ RAIN & 狸猫柚子

Xbox五周年纪念

Xbox之父的“绿色奇机”（上）



2000年初，游戏开发者大会。

比尔·盖茨站在巨穴般的讲台上，会议室里挤满了数千名记者和业内人士。盖茨在向人们讲述游戏业的未来，大家知道，他将要公布一项据称是“高度机密”的产品。盖茨从桌上揭下了一块黑色的布，桌子放着一台闪亮的、呈金属材质的“X”状机器，“X”的中间镶嵌着巨大的绿色宝石。

无限飞翔


▲初期的Xbox DEMO演示。

为了演示Xbox，盖茨邀请了它的创造者塞莫斯·布莱克利。布莱克利穿着一件绘有Xbox标志的皮夹克，他走上台开始向人们介绍Xbox。大屏幕上出现了一段即时3D动作演示，即时演算生成的强悍女子进行着流畅的武打动作演示，身后巨大的机器人也随之做出相同的动作。这段演示赢得了台下雷鸣般的掌声。“我们在这台盒子上投入了庞大的预算，我们将会高调地打开市场。”盖茨说。

很少有业界之外的人认识布莱克利，一年前他刚刚推出了一款《重返侏罗纪》。现在他正与世界上最富有的人一起站在聚光灯下。这并不是布莱克利第一次与如此著名的人物并肩而立，几年前，他曾与史蒂芬·斯皮尔博格一起开发《重返侏罗纪》。斯皮尔博格的梦工厂聘请了布莱克利，希望它将梦工厂打入电脑游戏市场，布莱克利希望根据梦工厂的大片制作一款伟大的游戏，他选择了《侏罗纪公园》。布莱克利相信游戏不仅仅是一项技术工作，还是一种艺术形式，就像电影一样。与斯皮尔博格的合作让布莱克利成为业内小有名气的人物。

布莱克利不是那种典型的好莱坞绅士，他身高约190公分，体重190磅，有着橄榄球员的身躯；他嗓门洪亮，笑起来像个顽童，说话的语速经常让人无法跟上。在梦工厂，他做了一款基于真实物理效果的游戏，现实生活中的各种物理定律都在游戏中展现，一些游戏杂志预测这款游戏将取得令人震惊的成功。AMD认为这款游戏会卖得比他们的处理器还多，比尔·盖茨看到了游戏的演示后给布莱克利的老板发了封电子邮件，夸布莱克利“是个天才”。

布莱克利希望做一款真实的游戏，让玩家在一个虚拟的世界中遭遇危险的恐龙，他希望游戏能够跟电影一样真实。然而玩家却发现游戏节奏缓慢，充满BUG，并且没有什么游戏性。《重返侏罗纪》预期销量为100万套，结果1998年秋季发售时只卖了6万套。它在美国的销售收入约为240万美元，而原计划为至少800万美元。《重返侏罗纪》的惨败让布莱克利选择了引咎辞职，他曾一度认为自己的游戏职业生涯将就此结束。

“我觉得没人会再相信我，让我再去做游戏了，因为我把一切搞砸了。那是一场信心的危机。”布莱克利说。

布莱克利的游戏制作实力其实相当雄厚，他曾经做过一款《无限飞翔》(Flight Unlimited)，销量达到了78万套。这些游戏让他坚信可以凭借自己的直觉开发游戏，让游戏更加接近电影是他一直以来的梦想。《重返侏罗纪》的问题在于构想过于宏大，各个方面都想创新，结果都没有做好。梦工厂的另外一位制作人说，布莱克利对《重返侏罗纪》过于重视，以至于将对该作的负面评价视为对其本人的人身攻击。按照其同事摩尼卡·辛格所说，那段时间可能是布莱克利一生中最黑暗的时期，他搬到了一个只有他一人的小办公室里，几乎不再与其他人交流。他前往新墨西哥州探望了双亲，但仍然十分烦躁而难以放松。他甚至与交往了8年的女友分手了。

布莱克利觉得在这种时候只能到处旅游散散心。他开始了环游欧洲的旅程，他参观了二战的战场和古堡。他参观了奥克角的遗址，缅怀着奥马哈海滩上战死的无数美国士兵。在那里，他可以忘记工作，凝思另一个时代的英雄。旅游归来后，他收拾了所有的物品离开了好莱坞，来到了西雅图郊外的雷蒙德。

“继续做游戏吧！”

1999年2月5日，布莱克利加入了微软，结果上班的第一天就遇上了倾盆大雨，办公楼前的草坪都被雨水淹没，布莱克利被淋成了落汤鸡，这让他不由地怀念起阳光灿烂的好莱坞。布莱克利一直捱到了领取工号牌，然后走进了他的办公室，令他失望的是，那里竟然连窗户都没有。所有微软新员工都被安置在没有窗户的办公室里，而且地方非常狭窄，只有不断升职才能搬到有窗景的办公室里。不过布莱克利喜欢这种籍籍无名的工作，布莱克利回忆说：“我想就这么当个普通的上班族，一到下午5点半就准

Xbox五周年大作评点

一部主机的成功离不开无数优秀的大作，Xbox经过5年的发展如今正逐渐退出历史舞台，但在这5年时间里，诞生了无数脍炙人口的大作。Game Rankings是一家游戏评分的综合网站，通过对数十家游戏媒体的评分统计得出一款游戏的媒体综合总评分，这个分数可以说是一款游戏品质最为直观的参考。由于各个媒体的评分基准不同，Game Rankings以百分比表示游戏的平均得分，Xbox游戏得分90%以上的超过20款，下面就让我们看看欧美游戏编辑对Xbox经典游戏的评价吧！

1 光环

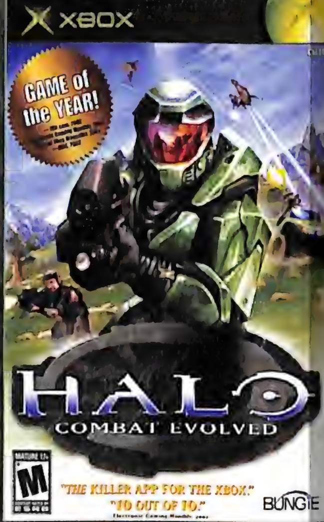
综合总评 95.7%

■绝对的超级大作，毫无悬念的年度最佳FPS游戏，由于这款游戏，Xbox的销售变得异常火爆，人们争先恐后并且心甘情愿地付给微软300美元来体验它的魅力。[10分]

——Gamepro，Air Hendrix

■当发售日到来的那一刻，我以为我终于可以揭穿这个骗局了。媒体对于这个游戏的五花八门的吹捧和期待让我感到深深的怀疑，当我以为一切都将真相大白，骗子的嘴脸即将公诸于世。但是，天哪，我居然错了。从进入游戏的那一刻起，一切都大大出乎了我的意料之外。就连那些对《光环》有着巨大期望的人们也没有想到这个游戏居然给了比他们想要得还多得多的内容，一些被称作奢望的想法在这个游戏中得到了实现。《光环》不仅仅是一个完美的次世代FPS游戏，它定义了一个游戏类型的标准，历史上从来没有一个游戏做到过这一点。[9.6分]

——TeamXbox，Brent Soboleski



■当我将《光环》爆机之后，关于如何评论这个游戏让我犹豫了很久。当然，如果你走进了一家游戏店买了一台Xbox，那么无论如何你都应该在购物车再加上一盘《光环》。但是同时我可以告诉你，《光环》还不是那么完美的一款游戏，它的确有很多值得称道的地方，但是如同被束缚在狭小的空间里似的，重复的游戏内容会让你有把电视砸掉的冲动。[8.5分]

——Gamespy，Sal Accardo

2 光环2

综合总评 94.7%

■关于Halo2这个游戏是否属于超级大作这个问题，我是持保留态度的。除了比较短的战役流程之外，令人失望的剧情也是一处难以掩盖的硬伤。整体来说，Halo 2还是一款相当优秀的游戏，它会带来各种喜怒哀乐，各种难忘的时刻，无论是对战、协作还是单机，它都将是打发时间的好伴侣。而且，在等待最后的终结篇到来的日子里，你将会很需要它来陪伴的。[9.4分]

——Gamespot，Greg Kasavin



■这个游戏不像某些游戏那样需要有人冲到你面前“啪”地给你一耳光然后大喊“喂！注意看着屏幕。”相反地，从一开始到最后，你都会被这个游戏完全地吸引。无论从视觉，听觉还是游戏手感，它都显得毫无瑕疵，事实上，几乎没有哪一款游戏能做到这种地步了。[9.8分]

——IGN，Douglass C. Perry

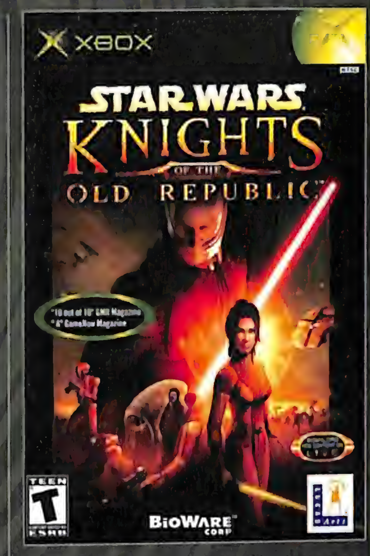
■走过，路过，不要错过。在玩过了这款游戏之后，是时候说道说道了。地球人都知道我们要谈的是Xbox有史以来最让人期待的游戏《光环2》。关于它，你疯狂地追逐过。你可能曾在

E3上惊鸿一瞥，也可能在论坛上道听途说，在各大门户网站看过无数的预告片，我们知道你在正式发售前就预订了一份。但是，在玩过之后，你知道了，这些疯狂都是值得的。[9.9分]

——TeamXbox，Bren and Dale

3 星球大战：旧共和国武士

综合总评 94.4%



■作为一款可以与《光环》、《分裂细胞》相媲美的大作。这款游戏可能导致如下结果，游戏到深夜以至于第二天上班迟到，沉迷其中从而经常忽视老婆最后在搓衣板上长跪不起。[9.5分]

——IGN，Aaron Boulding

■成为一名杰迪武士是每个星战迷的梦想。人们不断猜想着那需要经过怎样的磨练，或者拥有怎样崇高的情结才能拿起象征着杰迪精神的光剑。感谢Bioware，他们还原了最原始的杰迪世界，不论你是什么样的人，只要用心感受原力，你便可以举起这把光剑了。[9分]

——Gaming Illustrated，Jamie Wharton

■不是星战迷？没关系。这款游戏依然可以给你非同一般的享受。当然如果你懂一些星战的话，你会被这里的世界深深吸引。如果你是一个彻头彻尾的星战狂热分子，那么坐下来拿起手柄，你将别无所求。[9.1分]

——Gamespot，Greg Kasavin

4 横行霸道：Double Pack

综合总评 94%



■知道为什么这篇评论来得这么晚么？Rockstar就是要拖到最后才给我们提供游戏。在无数的谣言造势之下，《横行霸道3》和《横行霸道：罪恶都市》的套装版终于发售了。不管别人说什么，Xbox的玩家们还是会买的，发行商也知道他们会买的。没有任何一个Xbox玩家会放过一睹这款大作在Xbox上表现的机会。他们如愿以偿了，这钱没有白花。[9.8分]

——Gamepro，DANELEKTRO

■很久一段时间以来，《横行霸道》一直是Xbox玩家们心中的痛。很多玩家不得不在月黑风高之时潜入某个有PS2的朋友家里，偷偷地放入碟片开始在那个自由的世界里游荡。《GTA》是PS2销量高高在上的一个重要原因。但是，Xbox玩家们终于等到了这一天，捆绑版的发售对他们来说就好像救世主弥赛亚的福音一样，让他们看到了主对他们的眷顾。告别了月黑风高夜，告别了带着铁丝网的围墙，告别了戒备森严的守卫，告别了地狱一般的PS2玩家的豪宅，Xbox玩家们，终于可以在自己的主机上玩到这款备受争议的顶级作品了。[A级]

——GameRevolution，Ben Silverman

■太棒了。《横行霸道3》让我疯狂，而《横行霸道：罪恶都市》对我来说就是那种作。我永远不会删掉《罪恶之城》的存档，因为即使你通关了。那个世界还是在那里，活生生的在那里，只要你愿意，你可以在任何时候回到那个肆无忌惮的地方。[9.5分]

——Gamezone，John Wrentmore

5 忍者龙剑传：黑之章

综合总评 94%

■当《忍者龙剑传：黑之章》出现在Xbox上的时候，它告诉我们一个动作游戏真正的定义是什么。这个游戏不仅仅是外表华丽，内在也同样丰富。它告诉我们，忍者不是那种蹲在墙边的黑暗角落里面作猥琐状的间谍。有些时候，忍者会像齐柏林飞艇一样突

■微软总部园区。

时回家遛狗。”那时的他，30岁。

微软总部园区是一个让人心情畅快的地方——至少在没有下雨时确实如此，那里到处都是葱翠欲滴的草坪，几十幢楼提供了总共500万平方英尺的办公空间，还有足球场、排球场和各种娱乐健身场所。布莱克利加入微软的那一年，这家富得流油的企业年净利润达到了77亿美元，他们有着吸引人才的所有诱人条件。微软员工的平均年龄是34.1岁，根据在公司工作的年限收入会有很大的差距。从停车场就可以看到员工的财富——那里停满了宝马和保时捷。

布莱克利加入微软一个月后就参加了游戏开发者大会，会议结束后，布莱克利碰到了《电脑游戏世界》(CGW)的主编乔尼·威尔森。留着灰胡子的威尔森曾为《重返侏罗纪》大力宣传，在《CGW》杂志的封面放上了该作的宣传图。威尔森认为布莱克利是一个充满野心的天才，一直想要开辟新的局面。工作人员为展会忙得晕头转向，而布莱克利在精神上已经放弃了他的游戏梦想。最后一天，威尔森找到了布莱克利，他握着他的手说：“塞莫斯，继续做游戏吧！”这一刻让布莱克利百感交集，竟感动到落泪。

布莱克利被任命为微软图形程序经理，并潜心进行技术研发，这让他可以避免与昔日的游戏开发者同僚碰面的尴尬。摆脱这一切有助于他重树信心，他必须开始重新树立自我意识。当时索尼刚刚公开了PS2，布莱克利的朋友奥托·博克斯已经有一个对抗索尼的计划，他让布莱克利一起思考微软会对该计划有怎样的反应。而布莱克利的上司杰·托博格要求他写一个分析报告，将PS2和PC的图形性能作对比，布莱克利接受了这个任务。

布莱克利的前女友最近搬到了波士顿，布莱克利在去探望她归来的途中开始思考他所接受的任务，他在想如果开发《重返侏罗纪》时能够有现在的硬件环境或许就不会有那样的下场。在飞机上，这种想法一直在布莱克利的脑中萦绕：如果能够让微软造一台游戏机将会怎样？

由于在微软图形部门工作，布莱克利可以经常接触最尖端的图形芯片技术，经过对比，他发现要超越PS2并不难，他知道DirectX有着比PS2更好的工具。他认为，游戏主机应该像一块画布，让画家可以没有任何约束地在上面表现自己的意图。在布莱克利加入微软之前，已经有三个人有过相同的想法，分别是：推广游戏技术的开发商关系部经理特德·海兹、对游戏和游戏业有着深入了解的DirectX产品市场部经理凯文·巴赫斯以及正着手开发“Windows娱乐平台”的DirectX图形编程高手奥托·博克斯。他们多年来一直在抱怨电脑的硬件兼容性，他们都希望微软能够开发一台游戏机。这几位志同道合的好友经常用电子邮件联络，经过几次交流后，他们决定将这部主机叫做“Xbox”，“X”代表着DirectX的技术。

图形部的员工们相继在倡议书中签了字，布莱克利开始频繁会见盖茨和鲍尔默，加入微软第一年就能如此频繁地与两位最高元首会面，这是很多微软员工想都不敢想的。如今盖茨和鲍尔默已经取代了斯皮尔博格，成为布莱克利新的偶像。布莱克利已经彻底走出了失败的阴影。

科学天才

微软在家用机方面并非毫无经验，早在1983年，微软就连同多家电子公司(包括索尼)在亚洲推出了PC式游戏机MSX，该平台成为很多日本游戏公司的启蒙主机，例如Square，并且诞生了《Metal Gear》这样的著名系列。上世纪90年代中，微软游戏部曾打算为PS开发游戏，结果因为合同谈不拢而告吹。不过


■Xbox之父塞莫斯·布莱克利。

DirectX部门成功说服了世嘉，将Windows CE装入了DC。1999年PS2正式公布之前，比尔·盖茨曾经找到索尼社长出井伸之，希望索尼能够在PS2上使用微软的开发工具。出井伸之当面拒绝了盖茨，据出井回忆，盖茨对此非常愤恨，并将此视为对其个人的羞辱。硬件商与微软的合作被认为是与狼共舞的危险行为，微软的意图谁都清楚，他的目的是通过软件平台的标准控制所有合作伙伴。1980年代初，微软因为IBM的订单而飞黄腾达，并使其操作系统成为标准，所有程序以此标准进行开发，微软获得了取之不尽的垄断利益，而IBM充当着为他人做嫁衣裳的角色。

与索尼会面归来后，盖茨告诉他的智囊团：索尼想和我们正面竞争，PS2将成为PC的威胁。PS2公布后不久，微软的最高管理层在华盛顿州附近的一个水边景区酒店里召开会议。为了庆祝微软成立25周年，他们用3天时间评估了目前所采用的商业策略，这是盖茨和鲍尔默25年来第一次想要重新制定微软的发展方向。战略转变的一个重点是如何将更多的精力放在家庭娱乐上，他们意识到，玩家一般是家庭中能够最早接受新技术的成员，因此他们必须紧紧抓住这个市场。

1999年3月7日，《纽约时报》刊登了一篇长篇报道，预测了即将到来的微软与索尼之间的战争，作者约翰·马科夫认为，PC技术即将入侵消费电子行业。媒体开始炒作"后PC时代"的概念，指的是一大批信息应用设备，他们功能简单，可能只是一个小小的浏览器——他们不需要应用微软的软件。微软早已意识到这种威胁，并创造了Windows CE操作系统，他们必须对非PC设备的快速发展准备应对措施。在这种敏感时期，由公司底层提出的Xbox计划意外获得了盖茨的重视，刚刚从事业的低谷中走出来的布莱克利一下子成为了微软的焦点。

布莱克利于1968年出生于新墨西哥州，他的父亲弗莱德是一位放射学家。弗莱德痛恨医疗行业的腐败现象，因此经常换工作，在各个城市间辗转。布莱克利几乎每年都在换学校。布莱克利上小学5年级的时候，他的父亲因为揭露医院的腐败行为而在深夜接到了恐吓电话，对方宣称将要杀死他的妻儿。因为此事，弗莱德被提升为其科系的会长，小布莱克利认为自己的父亲是个英雄。

布莱克利一家搬到了阿尔伯克基市治安最好的地方，住在一座有4间卧室的大房子。布莱克利进入了阿尔伯克基预备学校，他的入学考试取得了最高分。布莱克利非常聪明，他甚至用自己学到的知识做了一个水银气体炸弹，用这个炸弹作为小火箭的推进器，他和朋友开车到郊外的一个大广告牌旁边，用他们的火箭将广告牌射出了一个大洞。布莱克利还参加过乐队，在剧院的灯光下弹奏钢琴。不过最让他自豪的是，他在大多数人都不知道磁盘为何物的时候就成了电脑高手。10岁那年，布莱克利就对PDP－11迷你电脑表现出浓厚的兴趣，他开始尝试和朋友一起设计一些迷你游戏，他们家的第四个卧室成为了布莱克利的电脑房。他和朋友们比赛设计程序，看谁能够做出更好玩的东西。布莱克利设计了一个引擎能够在Apple Ⅱ上显示色彩丰富的人物，因此击败了他的朋友克里斯。布莱克利最喜欢的游戏是1982年的街机游戏《Robotron：2084》，那时他刚上中学。这款游戏的目的是拯救最后一个人类家庭，杀死所有挡道的敌人。游戏采用两个摇杆控制，一个是移动，另一个是射击。这款游戏最大的特点就是难度很高，屏幕上充满了敌人，以至于几乎不可能通关。

由于把所有的精力都放在了各种电子设备上，布莱克利的成绩越来越差，平均得分只有2.3(5分制)。不过物理老师比尔·克里伯策引起了布莱克利的兴趣。克里伯策的课总是充满乐趣，他会在试验中制造爆炸吸引学生们的注意，而克里伯策对布莱克利发明的小东西也产生了浓厚兴趣，他们渐渐成为了好友，经常一起进餐。几年后，布莱克利将克里伯策视为他人生中的又一位英雄。

高中毕业后，布莱克利考上了波士顿附近的Tufts大学。他对大学的课程十分厌烦，成立了一个四人爵士乐队，在波士顿周围的酒店里演奏。上大二时，他开了一个录音棚，专门制作电台广告。两年后，布莱克利认识了一个能够真正了解他的女孩。他在父亲医院的研究中心找到了一份暑期工，还拜了一位物理学家为师。他

然出现你的上方，像屋檐上滴下的水滴一样俯冲，悄无声息地砍掉敌人的头颅之后翩然而去。[9.4分]

——IGN，Erik Brudvig

■《忍者龙剑传：黑之章》在继承了前作的出色特点的同时，几乎弥补了前作所有的缺点。在大大增多了游戏模式之后，《忍者龙剑传：黑之章》无疑成为了历史上最出色的动作游戏之一。在Xbox360即将发售的前夕，这个成功会让你开始YY下一代主机上的《忍者龙剑传》会是什么样子。[9.4分]

——Gamespot，Greg Kasavin

■2004年的时候《忍者龙剑传》就引起过不小的轰动，无法想像制作组还能做出更加出色的续集，但是他们确实做到了。实际上，各方面的改进使《忍者龙剑传：黑之章》成为了与前作截然不同的一款新的游戏。如果我说的还不能促使你去购买这款游戏的话，那么告诉你个小秘密，这款游戏正在打折，最重要的是促销员是个美女。[10分]

——Gamespy，Will Tuttle

6 分裂细胞：混沌理论

综合总评 93.6%

■我还能说什么呢？还能说什么？在多篇的评论中我都对这款游戏赞赏有佳。大家还有什么怀疑？这款游戏重新定义了一种游戏的类型，在各种地形下，通过阴影来隐藏身形，在不被敌人发现的情况下完成各种任务，这个老套的游戏设定在这款游戏的演绎下重新焕发了青春。我还需要给你更多的理由么？[9.9分]

——GamingTarget，Nick Doukas

■大部分游戏的续集都被看作是狗尾续貂。所以，当《分裂细胞：混沌理论》发售时我也这么想。但是我还是忍不住跑去买了一张并且还得到了一件T恤，赚了赚了。育碧蒙特利尔的开发人员一定会鄙视我的，因为在玩这个游戏之前，我的真实目的是那件印有山姆·费舍尔的T恤。但我玩了它之后，T恤就不知道被我扔到哪里去了。[A级]

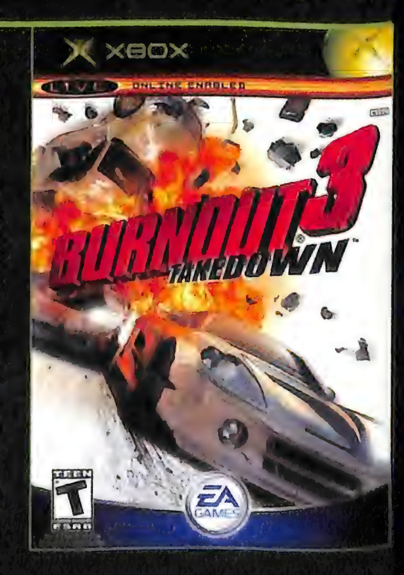
——GamingAge，Nik Dunn

■不爽！与前作一样，多人对战模式还是那么难，只有老手才能乐在其中，新手在比赛中只能充当炮灰，有的甚至连死都不知道怎么死的。明显是没有做过大的改进，偷工减料的嫌疑严重。[8.6分]

——Gamespot，Greg Kasavin

7 火爆狂飙3

综合总评 93.2%



■如水银泻地一般的爽快感，跟普通的驾驶游戏说拜拜吧，只要你的心脏在不停地跳动，你就会爱上这款同样是不停跳动着的活力游戏。[9.5分]

——Gamespot，Jeff Gerstmann

■我个人不大喜欢这里面的音乐，里面的旁白的声音让我想一枪干掉他。除此之外没有什么不好的，绝对的另类赛车游戏之王。[10分]

——Gamespy，Miguel Lopez

■毫无悬念的2004年最佳赛车游戏。

与高调的《极品飞车》和《湾岸》等系列相比，《火爆狂飙3》就像是沉默寡言的无冕之王。[10分]

——Gamepro，MAJORMIKE

■兄弟，我警告你，在真实世界里像《火爆狂飙3》那样开车会进局子的。所以，玩完游戏之后出来开车要悠着点。[9.5分]

——IGN，Fran Mirabella III

8 哥谭赛车计划2

综合总评 93.1%

■如果你还在心存疑虑的话，那么听听这段介绍，《哥谭赛车计划》1代中收录的最快的炮车在《哥谭赛车计划2》中甚至还没有被列入一级跑车的列表。你知道你要它，相信我，你要它！[10分]

——Gamecell UK，Diddly

■最后《哥谭赛车计划2》还是在Xbox的街道上轰响了引擎。以这个速度狂飙的话，就算车毁人亡，你也不会感到痛楚，因为那感觉一闪而过，还没来得及体验你就已经在另一个世界了。[9分]

——Gamepro，Bro Buzz

■《哥谭赛车计划》曾被认为是Xbox上最优秀的赛车游戏，但是今天这个称号将由《哥谭赛车计划2》继承。更加



出色的画面，更加出色的物理表现力。更重要的是，你可以拥有更多梦寐以求的豪华跑车。[9.6分]

——XGP，Michael Dieterle

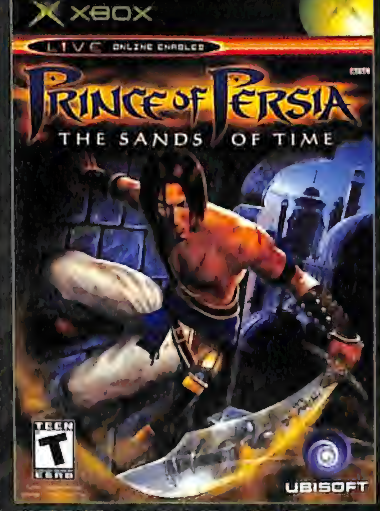
9 波斯王子：时之砂

综合总评 92.9%

■《波斯王子：时之砂》的流程可能会让人觉得有些短，但不是有那么个词叫作短小精悍吗？虽然整体的剧情太过单一，分支剧情太少，但依然不失为一款佳作。我的推荐是，去游戏店租来玩好了。如果钱多的话，再考虑买来玩。[9分]

——AceGamez，Christopher Martin

■咳，我叫王子。此王子非彼王子。其实我本身也有一个传奇的故事。回想1989年的时候，啊，那段岁月，我就是那世界的巅峰。你可能会说："你1989年版的《波斯王子》玩多了秀逗了吧。"是啊，那真是个好游戏。现在出了次世代的版本，我怎能不再



度回到那个世界去呢？[B+级]

——GameRevolution，Prince

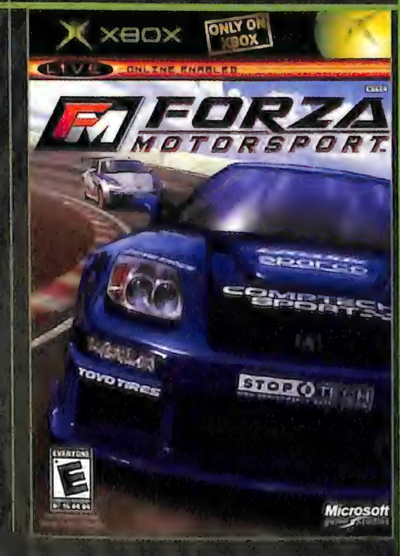
10 飞驰竞速

综合总评 92.5%

■如果你是个不懂车的菜鸟，那么你可能会对《飞驰竞速》说一声久违了。次世代的技术让我们这帮驾驶白痴来领略最炫最酷的驾驶感觉了。当然，汽车发动的时候需要踩油门你还是应该知道的吧？[9.8分]

——TeamXbox，Dale Nardozzi

■为什么《GT赛车4》长时间成为赛车游戏的霸主？因为没有强有力的竞争者。但是，到此为止了。Xbox玩家终于也拥有一款可以与《GT赛车4》相提并



在《波谱学杂志》上发表了一篇有关提高X射线透视技术的论文。回到学校后，他选修了医学课程，在两年内修够了毕业所需的学分。对物理的热爱让布莱克利在毕业后进入了费米国家实验室深造，主攻粒子物理学，彻底放弃了音乐。这段时间，他的业余爱好是开滑翔机，并且拿到了驾驶执照。不过那段时期也是布莱克利最穷的时候，经常连罐可乐都买不起。

如果不是因为导师在研究上遭遇挫折，布莱克利或许至今仍是个物理学家。布莱克利的导师发现了一种无需昂贵新设备就可以进行顶夸克(一种基础粒子)研究的方法，但政府部门已经为设备付了款，他的发现反而遭到了排斥。几乎在一夜之间，布莱克利对于这种充满政治色彩的基础研究失去了兴趣。布莱克利与女友一起回到了波士顿，在那里他看到了剑桥某家游戏公司的招聘广告，这家公司叫做Looking Glass Technologies。那是在1992年，布莱克利成了Looking Glass的物理效果设计师。Looking Glass的创始人内德·勒纳曾经制作了一款销量超过百万套的飞行模拟游戏，现在他需要布莱克利为一款赛车游戏设计物理效果，这对于布莱克利来说非常简单。其后布莱克利还设计了科幻FPS名作《网络奇兵》的物理特性，并率领自己的团队开发了《无限飞翔》，这款游戏融入了布莱克利的物理知识和驾驶滑翔机的经验，竟然卖出了78万套。

布莱克利参与了更多游戏的制作，直到公司来了一个新的管理者。他几乎在所有方面都与布莱克利作对，他要求布莱克利开发《无限飞翔》的续作，结果布莱克利拒绝了，也因此被炒了鱿鱼。



中途岛计划

布莱克利是幸运的，Xbox项目启动时，微软在游戏业内已经有十几年的经验。在MS-DOS时代，微软就推出了大名鼎鼎的《飞行模拟》，通过不断改良，该系列逐渐进化为最著名的飞行模拟游戏，销量超过了1500万套。其后的十几年，DOS一直是PC游戏开发者们的天堂，直到微软推出了加入多媒体功能的Windows 95。根据NPD发布的数据，1997年，美国PC游戏市场规模达到了13亿美元，是当时家用机市场的一半。DirectX和各种图形加速卡的出现让PC游戏业进入了3D时代。作为DirectX图形API的开发负责人，奥托·博克斯早就想开发一个专为娱乐功能准备的Windows。

博克斯是一个匈牙利医师的儿子，博克斯还是个孩子时他们就移民到了美国。博克斯的父亲不希望孩子在压抑的社会里成长，为了追求自由，他们放弃了一切。博克斯在东海岸长大，他学习物理和电脑科学，并走上了软件工程师的道路。博克斯曾在图形处理器先锋Vermont微系统公司工作，后来又转移到Autodesk，由于开发的是类似的产品，因而被Vermont以窃取商业机密的理由告上了法庭。后来博克斯加入了微软，并成为计算机图形领域的权威。博克斯与布莱克利私交甚笃，布莱克利经常到博克斯家吃晚饭。为了让布莱克利成为微软的经理，博克斯故意制造了一个职务空缺。当时博克斯正在思考PC游戏存在的发展障碍，正好布莱克利向他提起了设计一台新主机的想法。



特德·海兹也是Xbox计划的推动者，他曾经是美军军官，职责是向士兵传授电脑知识。海兹掌管的是开发商关系部，直接管辖的下属有10人，包括市场宣传部经理凯文·巴赫斯。海兹给予下属足够的自由，让他们能够毫无顾忌地提出自己的建议。1998年，PS2的初步消息在网上流传，海兹敏锐地察觉到功能远远超越PS的PS2将成为Windows的威胁，这台主机已经具备了电脑的特质，它能够接入网络，能够运行非游戏程序。海兹认为只有为开发商设计一个新的游戏平台，才能拉回与他们的关系，因此他找到了有着同样想法的博克斯。就这样，布莱克利、博克斯、海兹和巴赫斯被称为微软的"四个火枪手"。

根据最初的想法，这台游戏机将会使用DirectX运行PC游戏。这种想法虽然后来被改变了，但在初期却吸引了微软其他部门的支持。如果这款游戏机能够支持Windows，就不会威胁到其他的主要系列，这对于微软的内部政策是十分重要的。按照他们的构想，Xbox将会结合PC和游戏机的优点，通过PC元器件的成熟技术提高性价比，同时保持游戏机的稳定性。微软想要开发游戏机的传闻早已有之，而如今最好的机会到来了。或许是一种巧合，布莱克利加入微软后，一切都开始顺利进行。在一个小会议室里，一群Xbox项目的带头者们将他们的计划定名为“中途岛”。

截击PS2

布莱克利喜欢中途岛这个名字，这个名字让人想起了二战期间的中途岛海战，在那场战役中，美军以少数兵力大败日本海军，成为整个太平洋战场的转折点。现在一家美国公司将与索尼、任天堂和世嘉这三大日本公司血战，布莱克利相信Xbox将成为游戏业的中途岛海战。

布莱克利成为微软内部的中途岛计划布道者，他的发言大胆直率，在各种高层出席的演讲中经常使用“混球”之类俚语，从不担心经理们因此对他产生不良印象。布莱克利知道，敢于顶撞上司是微软的传统——至少在一定程度上如此。

1999年3月，索尼的菲尔·哈里森演示了PS2的DEMO，从壮丽的烟火到各种配件都赢得了人们的赞叹，而最让人赞叹的是哈里森宣布PS2采用的是免费的Linux操作系统。翌日，哈里森在媒体采访中说：“当然，他们（微软）是PC市场的标准，但我们将制定游戏技术的标准。”

最早听说中途岛计划的合作伙伴是Nvidia的首席科学家大卫·科克。他几乎每周都会拜访微软，以了解DirectX的最新进展。1999年初的一天，博克斯神秘兮兮地把科克带到了一间会议室里，里面坐着Xbox团队的几个主要成员。博克斯随手把门关上，对着科克说：“我们想尝试这样一个创意，你能帮助我们吗？”

科克告诉他们，PS2不可能达到索尼所吹嘘的规格，PS2上市时，Nvidia同期上市的显卡肯定更强。Nvidia已经开始开发GeForce 3，而科克相信，已经开发很久的GeForce 2就足以对付PS2。科克说，一台游戏机一样的电脑成本可以控制到500美元以内。科克知道Nvidia目前正在开发的多个芯片项目都可以被用来作为Xbox的图形芯片，关键是微软想要什么时候推出这部主机。Xbox小组说，他们希望能够在2000年秋季完成，这样才能截击PS2。

与微软和Nvidia一样，英特尔也



论的赛车游戏了，甚至某些方面还要强一些，这便是《飞驰竞速》。[8.6分]

——GameRankings，Vinny

■《GT赛车4》长时间的霸主地位在今朝不保了。我为什么敢说这句话？因为开车的人很喜欢《飞驰竞速》，我便是其中之一。[A-级]

——GameRevolution，Brian Gee

11 分裂细胞

综合总评 92.5%

■《分裂细胞》才是购买Xbox的最好理由。什么《机甲先锋》、《虚幻竞技场》统统都可以忘掉了。记住了有人问你为什么要买Xbox的话，你应该回答：“为了玩《分裂细胞》。”[9.5分]

——Gamespy，Tom Ham

■游戏发售前人们最常问的问题是“它真的那么好么？”、“它会很有趣么？”。现在游戏发售了，所有人都众口一词：“是的，它就是那么好，就是那么有趣，毫无疑问。”[9.6分]

——IGN，Aaron Boulding

■作为最受期待的年度大作，《分裂细胞》的成功让所有不利的谣言不攻自破。在游戏中，你的肾上腺素可能会大量分泌从而导致一些并发症。[9分]

——Gamepro，FOUREYEDDRAGON



12 横行霸道：圣安德里亚斯

综合总评 92.4%

■这是个令人无限沉迷的游戏，我喜爱在其中放任自我，尽管在那个世界里充满了狂热。没有任何游戏能与《横行霸道：圣安德里亚斯》相抗衡，也许在一两个小方面上会有游戏超过它，但是从整体上讲，它是惟一的至尊。[9.5分]

——IGN，Douglass C. Perry

■比PS2版发售晚了7个月，我想我已经是在谈论一个老游戏了。但《横行霸道：圣安德里亚斯》是一个你可以玩好几个星期甚至好几个月的游戏。如果你已经玩过了那就算了，但是如果你只有一台Xbox，那还等什么，还不赶紧去买了回来玩！[9.1分]

——GamingTarget，Ryan Genno

■别骂我，好吧，我承认我直接拷贝了PS2版的评论文章。[9.8分]

——GameRankings，George

13 分裂细胞：明日潘多拉

综合总评 92.3%

■值得称道的多人游戏模式改变了一切，使这款游戏成为了Xbox玩家必须入手的游戏，托它的福，Xbox Live的用户又会多一些了。如果厌烦了虐待游戏里的敌人的话，去上live看看虐待他人的滋味如何吧！[9.5分]

——IGN，Aaron Boulding

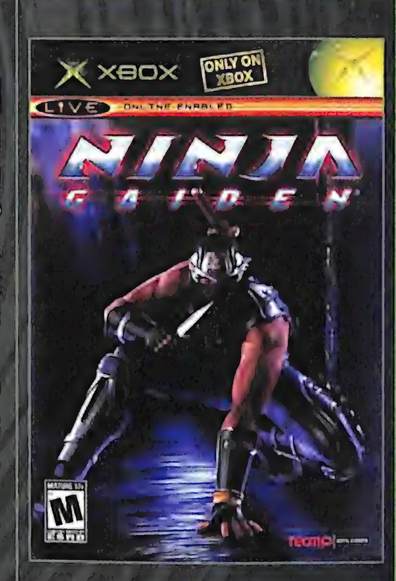
■单纯从单人模式来评价，《分裂细胞：明日潘多拉》是前作的继承者。但是有了那么出色的多人模式，绝



对使这款游戏的价值大大超越了前作，绝对推荐玩家们入手体验的全新对战模式。[9.1分]
——Gamespot，Greg Kasavin

■只有一点小抱怨，给游戏配音的人的声音像隔壁王大妈的儿子，一名智障人士。[10分]
——Gamespy，Jon Gibson

14 忍者龙剑传
综合总评 91.8%



■如果你曾经是为游戏吹捧造势军团中的一员，那么你可以继续摇旗呐喊，并且载歌载舞了。《忍者龙剑传》绝对是世上最出色的游戏之一，充满创意的设计，成熟的战斗系统，哦耶！还有那血腥的场面。庆幸吧，你上对了贼船。[9.4分]
——IGN，Hilary Goldstein

■《忍者龙剑传》已经锁定了年度最佳动作游戏的称号。关于这个你有意见么？你不怕有个黑衣忍者突然出现，拿刀架着你的脖子来迫使你同意这个观点么？[10分]
——Gamepro，OKYODRIFTER

■史上最好，最具有挑战性的动作冒险游戏之一。[9.4分]
——Gamespot， Greg Kasavin

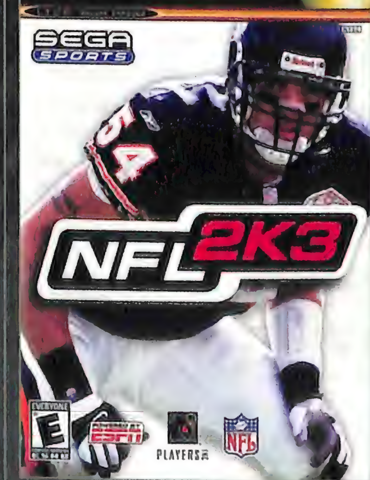
15 灵魂能力2
综合总评 91.4%

■进化，在任何时候都是令人欣喜的。《灵魂能力2》相对于前作在各个方面的完善，由量变到质变，使其成为了一款令人耳目一新的佳作，玩家们应该相当满意了。[9.2分]
——IGN，Kaiser Hwang

■《DOA3》的时代早已过去，《血腥咆哮》也已经是历史。《灵魂能力2》将成为Xbox玩家们最喜爱的格斗游戏。现在如果还没有这款游戏的话，最便利的方法是冲到游戏店将所有的碟片都席卷一空。[8分]
——Gamespy，Chrstian Nutt

■哈，看到了吧，Xbox的画面也不错哦。什么？你说那个人长得像再生侠？胡说，再生侠手上有大剪刀么？有么？[10分]
——Gamepro，TOKYODRIFTER

16 NFL 2K3
综合总评 90.5%



■《NFL 2K3》继续着对真实比赛的忠实还原。聪明的AI设计，出色的控制系统，完全是专业级别的设定，出色的游戏，我还能挑出什么毛病么？[10分]
——Gamepro，Bro BUzz

■《NFL 2K3》，垃圾的蹩脚游戏，杀了我吧。尤其是作为一个游戏评论者，不管我多么不愿意，不管这款游戏有多么滥，我还是不得不玩。不过感谢世嘉，他们重塑了我对橄榄球的信心。即便是像我这样孱弱的家伙也能把游戏中的那些壮汉打得落花流水。[A-]
——GameRevolution，Joe Dodson

■如果你是个NFL粉丝的话，那么一定要尝试一下职业生涯模式。想当冠军么？[9.1分]
——Gamespy，Josh Hiscock

感觉到了PS2的威胁。1997年加入英特尔的杰森·鲁宾斯坦要求公司投资开发游戏软件，以展示英特尔最新处理器的强大性能。英特尔也有一些人想要开发游戏机。英特尔桌面产品部副总裁派特·盖尔辛格会见了博克斯和布莱克利的上司大卫·科尔，在开会之前，盖尔辛格警告说，开发一款游戏机的成本将会比Xbox团队预想的更高。由于英特尔对低成本芯片业务的漠不关心，Xbox团队曾打算使用AMD的产品。

1999年4月2日，巴赫斯将Xbox的企划书发给了比尔·盖茨。第二天，盖茨发来了回复："听起来很不错！继续努力吧！"巴赫斯立即将邮件转发给了所有人，告诉人们盖茨很喜欢Xbox计划。不过计划是否能得以通过还要等待1999年5月5日的最高层会议。对于Xbox团队，那一天就像审判日。

审判日

比尔·盖茨出现在了微软总部8号楼的会议室，这座办公楼从空中俯瞰就像一排小写的"t"互相连接。会议室并不华丽，中间有一张大橡木桌，旁边整齐地摆放着黑色皮革制的椅子，这间会议室可以容纳20人。会议室的一面墙由玻璃构成，墙壁所靠着的走廊可以直通盖茨的办公室。会议的气氛十分紧张，当时摆在盖茨面前的有两套互相竞争的产品方案，一个是Xbox，还有一个是WebTV。

Xbox团队提出，他们将会采用专业显卡公司提供的图形处理器，采用64MB内存，并搭载硬盘。他们的Xbox不仅可以玩Xbox游戏，还可以运行PC游戏，每秒多边形处理能力可以达到5000万。这部主机将每两年更新一次，使其具备市面上最尖端的规格。这部主机将为微软带来利润，将把微软的技术带到客厅，将会让微软引领消费电子应用的新时代。Xbox团队要求的初期成本为3.03亿美元，Xbox可望于2000年秋季上市。Xbox团队向盖茨罗列了各个部件的成本：AMD的350MHz处理器成本为20美元、2GB硬盘成本为55美元、DVD光驱成本为27美元，图形芯片成本为35美元，内存成本为25美元。WebTV抓住硬盘这一点大作文章，认为硬盘昂贵又不实用。而微软游戏制作室总裁艾德·弗莱斯出面辩护说，硬盘是网络游戏的关键，并且代表了游戏机的一次进化。弗莱斯的意见引起了盖茨的注意，弗莱斯是微软在游戏业务上的最大功臣，盖茨对他的意见非常重视。WebTV团队又提出，微软在这么短的时间内根本不可能设计出Xbox的操作系统，但Xbox团队说他们可以使用Windows 98的"海王星"新版本，只需萃取中其中游戏所需的部分即可。

Xbox团队建立的初步商业模型显示，他们将会在2000年内卖出180万台Xbox，到2005年预计可以卖出3020万台。微软在该项目上第一年的亏损将只有1.69亿美元。微软不准备向第三方征收权利金，这将会成为吸引第三方为他们开发游戏的法宝，因为索尼为每套游戏征收7美元的权利金。到2005年，微软在这台主机上获得的累计总利润将会达到9.13亿美元，市场占有率从2000年的10%增长到35%。人手方面，Xbox团队只需要50人，大部分零部件可以外包给其他公司设计。不过这个数字也显示了微软初期对于Xbox计划的天真，他们完全没有意识到一台主机研发是多么浩瀚的工程。

在会议中的多数时候，盖茨一直静静地听着，他询问了Xbox和PC游戏间的互相移植难度有多大，布莱克利说，由于都是基于DirectX架构，因此几乎毫无难度。游戏开发商对DirectX都驾轻就熟，因此Xbox游戏的开发也将会异常便利。为了说服盖茨，Xbox团队认为他们必须要提出让Xbox兼容PC游戏，虽然很多人意识到其可能性不大。Xbox团队滔滔不绝地讲了半天，以至于WebTV的负责人戴夫·里奥拉开始讲述他们的计划时，会议时间几乎都要结束了。里奥拉说他们的主机第一年亏损为1.83亿美元，第二年可以降到1.5亿美元。该主机没有硬盘，因此可以有效控制成本，其处理器来自英特尔，成



本为20美元，显卡来自Nvidia，成本为30美元，内存成本为40美元。它不仅可以玩游戏，还有丰富的互联网服务。微软需要为其投入3亿美元的设计成本，5亿美元的宣传成本，以及2亿美元的生产成本。最后，里奥拉说这种WebTV主机将会采用与DC相同的Windows CE“龙版”，坐在对面的博克斯立刻皱起了眉头。

Xbox团队也曾想过使用Windows CE，但是当他们发现CE的程序大小被限制为32MB时立刻就放弃了打算，而WebTV的人对该软件并不了解。盖茨打断了WebTV团队的发言，阴着脸说：“告诉我有谁在DC游戏中使用了Windows CE？”WebTV的库默特小心翼翼地说确实很少，因为多数开发商都绕过了Windows CE，采用世嘉或自己的工具进行游戏开发。WebTV采用定制图形芯片的提议也遭到了Xbox团队的质疑，他们认为这么短的时间内根本无法完成定制芯片的设计。盖茨明显表现出了对Xbox团队倾向，不仅同意了他们的提议，还要求他们加快速度，最后盖茨还补充了一句：“我们的目标中必须包括索尼。”

商业模型

1999年7月12日，凯文·巴赫斯召开了一次会议，邀请家庭与零售产品部门副总裁罗比·巴赫出席，希望取得市场宣传方面的支持。布莱克利也在各个部门游说，为Xbox项目争取资金或技术支持。与盖茨的第一次会面后，Xbox团队拜访了史蒂夫·鲍尔默，他们问鲍尔默对Xbox是否了解，鲍尔默用他那典型的嗓门喊道：“Xbox是这个世界上最他妈棒的东西！它会赚几十亿！它是有史以来最棒的东西！我知道，我当然知道！”巴赫斯说，那是他这一辈子听到的最响亮的嗓门。

巴赫斯知道，这只是鲍尔默对他们的热情开的一个玩笑。玩笑过后，鲍尔默立刻变得严肃起来。他像个大学教授一样，开始耐心地分析Xbox的商业模型。“我们怎样才能从那上面赚到钱？让我告诉你们为什么它会行不通。”鲍尔默拿起了一枝笔走到白板边，让他们给他一些数字，“好吧，那盒子里都有什么东西？”他说。Xbox团队汇报了主机的构成，鲍尔默将其写在了白板上，“你们是怎么考虑回报的？零售利润有多少？那样零售毛利永远不可能超过6%，还有再进货的成本呢？给我一个数字，把它写下来。”那时Xbox团队仍然打算采用不收权利金的方式，希望通过销售周边和自己开发的游戏获利，而鲍尔默对无权利金的模式提出了质疑，他认为零售毛利应该达到成本的18%。

“这样算下来，每台会亏100美元，它让我们看起来像群傻子。”鲍尔默最后总结说。

不过鲍尔默并没有否定Xbox计划，只是希望他们对商业模型进行更为成熟的考虑。鲍尔默会用他的典型方式鼓励Xbox团队，例如当他们一起在自助餐厅领餐时，鲍尔默会偷偷跑到他们身后，然后用他的大嗓门喊道：“这就是Xbox的家伙们！”布莱克利回忆说，当时他都快吓得尿裤子了，他瞄了一眼巴赫斯，发现他的脸都吓白了，仿佛是做坏事时被逮了个正着。“不过与此同时，他向所有人介绍了我们，这真的是非常让人鼓舞的。”布莱克利说。

Xbox计划已经获得了高层的批准，接下来最为重要的是寻找一个最合适的管理者为他们制定商业模型，而这个人必须对电视游戏市场有着深入地了解。

1999年7月21日，十几名管理人员和一群组员召开了又一场重要的会议，比尔·盖茨与史蒂夫·鲍尔默也出席了会议。硬件部的副总裁瑞克·汤普森是最后一个走进会议室的，因为他走错了办公楼。会议的最后，鲍尔默问该由谁来率领这个团队，Xbox组提议由汤普森负责。会议的第二天，鲍尔默召见了汤普森和他的上司罗比·巴赫。鲍尔默右手拿着棒球棍，轻轻地击打着左手手掌，阵势颇为吓人。不过汤普森早就见识过他的架势，因此并不畏缩。他提交了一份一页的备忘录，解释了自己不适合带领Xbox团队的原因。但鲍尔默说汤普森可以继续保持现在的硬件部工作，同时负责Xbox业务的策划，他将成为Xbox团队的第一个副总裁，直接向巴赫汇报，这样Xbox队伍的工作才能进入正轨。盖茨也同意鲍尔默的安排，他认为Xbox在技术上走对了方向，但只有汤普森加入之后，商业和技术才开始融为一体。

汤普森成为了Xbox的项目领导，他将会促成与相关战略伙伴之间的合作，多数是在硬件方面。汤普森的加入表明了微软对Xbox项目的高度认可，为这个刚刚启动的项目分配一位握有大权的副总裁表明了Xbox的重要性。

就在那时，索尼宣布PS2将于2000年3月在日本发售，美版将于2000年秋季发售。要想赶在2000年推出Xbox，微软已经时日无多。

17 脑航员

综合总评 90.2%

■虽然现在言之尚早，但是《脑航员》已经被确定为年度最佳另类游戏，或者最有趣游戏。欢迎来到思维的世界。[8分]

——Gamepro，Manny LaMancha

■充实的游戏内容，别具一格的美术设计，出色的策划创意，任何一个具有这些条件的游戏都可能获得成功。但是为什么只有《脑航员》做到了呢？这里面是不是有一些神秘的精神力量在作怪？[9.4分]

——TeamXbox，Dale Nardozzi

■道具的收集像是鸡肋一般，同时游戏并不具有很大的挑战性，容易让人丧失兴趣。[9分]

——Gamespy，Will Tuttle

18 SSX3

综合总评 90.2%



■《SSX3》达到了只有极少数竞速游戏才能达到的高度，那种速度感和爆发力，是竞速游戏最关键的因素。不论你对滑雪是否感兴趣，我劝你还是玩一下这款游戏，免得将来后悔。顺便告诉你，因为玩了它，我新买了一个滑雪板，虽然我不知道附近有没有滑雪场。[9.0分]

——Gamespot，Greg Kasavin

■居然还不错！有点吃惊。自从从某人手里抢到这个游戏之后，我已经玩了至少一个星期还没换过别的游戏呢。当初我以为……算了不说了，反正我现在很喜欢。[9.4分]

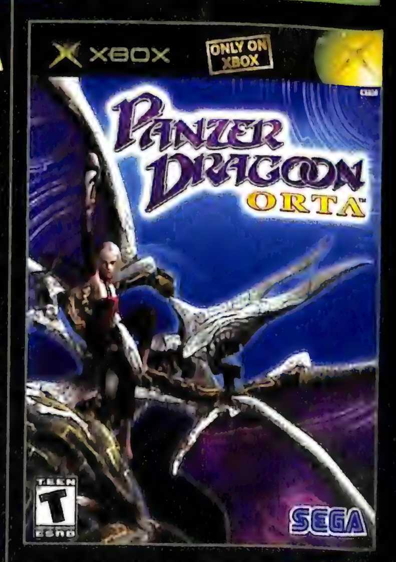
——IGN，Douglass C. Perry

■多人模式太简单，控制太复杂，难度太高。但是，还是非常非常不错的游戏。自相矛盾？我不觉得。[10分]

——Gamespy，Bryn Williams

19 铁甲飞龙ORTA

综合总评 90.0%



■这个游戏也许开发技术并不成熟，也许没有很多值得你反反复复打到第几周目才能收集的宝物，但是这是一个美丽的游戏世界，里面有许多美好的东西值得你去反复体会。[8.6分]

——Gamespy，Christian Nutt

■世嘉在土星机上的作品。现在在Xbox上复活了。也许Xbox才是这款游戏的真命天子。是的，但是这个游戏也算是炒冷饭了吧。什么真命天子的话也都是借口。[9分]

——Gamepro，STARDINGO

■《铁甲飞龙》绝对是一款出色的游戏。你不需要玩过8年前的那个老版本也能充分体会这次的游戏乐趣。[9.0分]

——Gamespot，Greg Kasavin

20 麦登NFL 2003

综合总评 89.9%

■NFL今年是在每周一的晚上播放，那么在一周的另外六天里，你应该确保你都在玩这款《麦登NFL

2003》。[10分]

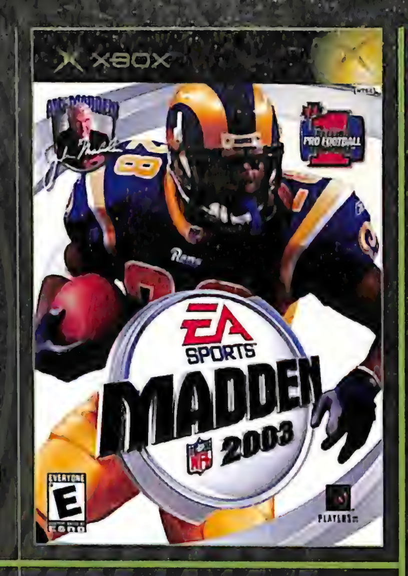
——Gamepro，Bro Buzz

■2003年度最专业的橄榄球游戏，单机游戏的丰富模式让我欣喜若狂，我现在惟一期待的就是它可以支持多人对战。[9.1分]

——Gamespy，Tony Wyss

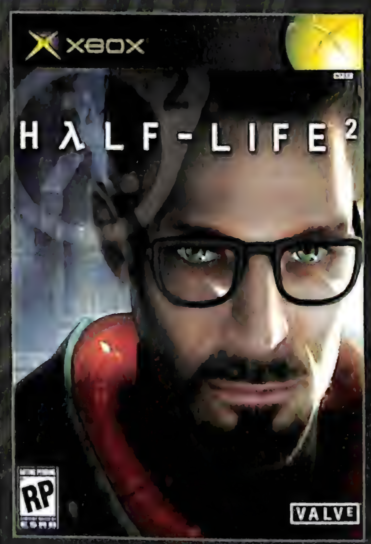
■令我惊奇的事，相比其前作，《麦登NFL 2003》在细节处的改进如此之多，几乎尽善尽美了。可以操纵你心仪的球员触地得分，还真不是一般的爽。[8.8分]

——IGN，Aaron Boulding



21 半条命2

综合总评 89.9%



■戈登·弗里曼！戈登·弗里曼！虽然大家早就认识他，但他出现在Xbox上可实属不易啊。如果你是个FPS迷，那么赶紧购入吧。那可是戈登·弗里曼！[9分]

——Gamepro，Vicious Sid

■如果你在一台拥有强劲配置的PC上玩过该游戏的话那么你可以不用理会这段评论，如果你没那么有钱去攒一台烧包配置的高端PC，那么Xbox版本的《半条命2》无疑是你最好的选择。[9.5分]

——Team Xbox，Brent Soboleski

22 火爆狂飙：复仇

综合总评 89.7%



■"《火爆狂飙》系列"奉上的最美味的一道大餐：《复仇》。这款游戏无疑将成为动作竞速的典范，无论是在这一代主机还是在下一代主机上。[10分]

——Gamepro，JohnnyK

■虽然多人模式的时候读盘时间长的让我心烦意乱，但是比前作改进了诸多细节，并且引入的新要素还是很有吸引力的。[9分]

——Gamespy，Sterling McGarvey

■绝对有冲击力的音响效果，无与伦比的速度感，舒适的操控感，一切都很完美。[9.1分]

——Gamespot，Jeff Gerstmann

附录：Xbox游戏历史销量榜(美国地区)

排名	游戏名	销量	排名	游戏名	销量
1	光环2	465.8万	11	极品飞车：地下狂飚2	94.8万
2	光环	405.7万	12	死或生3	91.2万
3	分裂细胞	151.4万	13	极品飞车：地下狂飚	80.5万
4	横行霸道：Double Pack	135.2万	14	麦登NFL2004	80.5万
5	哥谭赛车计划	121.1万	15	蜘蛛侠	80.1万
6	麦登NFL2005	120.2万	16	彩虹六号3	77.1万
7	ESPN NFL 2K5	118.1万	17	马克思·佩恩	75.4万
8	星球大战：旧共和国武士	112.9万	18	荣誉勋章：前线	74.5万
9	神鬼寓言	100.5万	19	机甲战士	72.1万
10	幽灵行动	99.1万	20	真实犯罪：洛城街头	71.2万

23 托尼滑板3

综合总评 89.6%

■如果你是第一次在Xbox上碰见托尼霍克，那么你要小心了，他可不是那么好对付的。这已经是第三代了，如果你是前两代的老玩家还好，如果你是个新手，那么还是好好练习吧。[10分]

——Gamepro，DANELEKTRO

■Xbox版本的《托尼滑板3》推出相对于其他平台晚了一些，但是不是有句话：等得越久，结果越好嘛。果真没有让大家失望，Xbox上的《托尼滑板3》相对其它平台更加成熟。[9.5分]

——Gamespy，Shane Bettenhausen

■如果你只有一台Xbox，却没有买这款游戏，你将来一定会后悔得疯掉。[9.6分]

——Gamespot，Jeff Gerstmann

24 翡翠帝国

综合总评 89.2%



■《翡翠帝国》将RPG和动作游戏强行进行了融合，结果游戏的战斗部分需要很久的练习和很大的耐心才能够适应。显然这样强行融合的后果很严重，玩家很生气。[9分]

——Gamepro，Vicious Sid

■《翡翠帝国》将中国传统神话传说融入到了游戏当中。即使你没有Xbox，这款游戏还是很值得一玩的，我的意思是在PC上也可以玩到。[9.8分]

——Gamezone，Steven Hopper

■我是个彻头彻尾的RPG迷，所以对于《翡翠帝国》我自然是非常感兴趣的。无论是中国式的故事背景还是结合了动作游戏的战斗系统，都很让我喜欢。[9分]

——Underground Online，C.radtke

25 死或生3

综合总评 85.4%



■如果你忽略掉《DOA3》中那光鲜亮丽的皮衣，还有那皮衣之下若隐若现的波涛汹涌，那么你会发现，这个游戏比大部分3D格斗游戏还差了那么一截。[7.9分]

——Gamespot，Greg Kasavin

■嗨！全世界的菜鸟和老手们，我只有一句话想对你们说：欢迎来到次世代。[9.4分]

——IGN，Anthony Chau

■Xbox很幸运，在次世代最强主机的争议中，《DOA 3》用它的美丽肉体为xbox增加了筹码，至少不用太担心销量了。[10分]

——Gamepro，TOKYODRIFTER

■游戏的好处就在于可以让你逃到一个虚幻的世界中，你可以扮演游戏中的角色。大家可能经常会把自己想象成一个武林高手，用矫捷的身手把敌人打得屁滚尿流。现在有了Xbox的《DOA3》的帮助，你终于可以在别人面前耍耍威风了。虽然游戏并不完美，但或许已经可以进入顶级格斗游戏之林。[8.2分]

——TeamXbox，Brent Soboleski

（未完待续）

天与地

当无双遇见BASARA

■ 山影院岚三郎

笔者最喜欢的香港新武侠电影《笑傲江湖II 东方不败》里有这样一幕场景——决战前夜，任我行伫立在燃烧得噼啪作响的篝火旁，半是感慨半是讥讽地教训令狐冲："有人的地方就有恩怨，有恩怨的地方就有江湖。人就是江湖，你怎么退出？"他道出这番话时须发飘舞袍袖飞扬，沟壑密布的脸庞在浓烟与薄雾中阴晴不定，嘴角眉梢的每一道褶皱里都填满了老狮子的沧桑和老狐狸的狡黠。受此景象的感染，很多小青年还没来得及仔细咀嚼这句话的深意便已将其烙入脑海中。于是在资讯爆炸的网络时代这句经典台词自然被无数网民用无数种方式解构了无数次，剥皮拆骨割筋剔肉，各取所需，大块朵颐。

而我的观影感想则是，有些事情，并不是你想躲就躲得掉的，你不惹事，事却偏要来惹你，为之奈何？就拿这《真・三国无双》来说吧，Koei本打算闷声发大财，游戏一款接一款地出，钞票一把接一把地赚，没想到那Capcom见这《真・三国无双2》赚得盆盈钵满，居然鼓捣了款《混沌军势》出来想分杯羹，虽然这粒问路石销量惨淡，但潘多拉的盒子却已经被Capcom撬了开来——《龙背上的骑兵》、《炽焰帝国》、《战国BASARA》……一群妖魔蜂拥而出，占去半壁河山，譬如眼下这风头正劲的《战国BASARA 2》，摆明就是来报先前那一箭之仇的。挑战书既然都已经递到面前了，Koei，Fight like a man!

上杉谦信

军神 VS 神速圣将

同时取得"Super Stylish"和"天上天下唯我独尊"称号；九个月内马不停蹄人不解甲刀不归鞘，从陆奥杀到安芸，连战七场完成究极难度天下统一顺带秒掉严流岛的宫本武藏，10分钟狂赚200000两小判；不装备防具和任何道具，不爆"战极"不放BASARA技，仅凭一柄LV MAX的"小豆长光"，在两分钟内干净利落地切掉了自由模式五星关卡究极难度"大坂夏之阵"的本多忠胜……我在疯狂地赚钱刷装备之余不禁振臂高呼："谦信公逆天了！"前些天在某游戏论坛看到有玩家发帖抱怨说上杉谦信血少防御低，就算练满了，在究极难度被杂兵摸两下就红血了，用起来心惊胆颤如履薄冰云云。我当时就回帖说像军神那么快的移动速度和攻击频率，再加上冰属性的连续冻结，敌人想摸到他的衣角都难如登天，要是再把防御力也加上去，这款游戏的平衡性就彻底完蛋了。

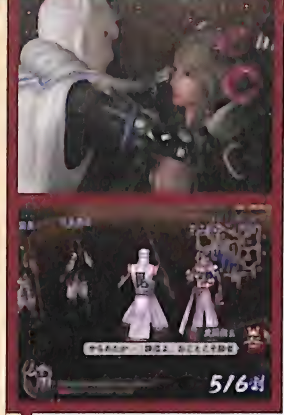
其实《战国无双2》里上杉谦信的"天丛云"也是冰属性，冻结几率也不算低，可惜那位苦瓜脸欧吉桑的动作类型被归到了普通类，偏生这属性攻击却要通常攻击的第八、十、十二击和Change攻击的最后一击才会发动，所以同样是冰属性，"天丛云"就远不如"乱れ雪"和"大雪皙"来得牛叉儿，大多数玩家打完"九州征伐"后就把它往宝物库一扔，跑到"大坂の阵"去刷其他属性的"姬鹤一文字"。其实冻牙属性废掉也就算了，在《无双》系列里冰属性历来都算不上强力属性，聊胜于无，偏生咱们这景虎爷的剑法走得又是稳扎稳打的路子，力道既称不上刚劲，速度也不见得有多迅猛，看着都让人憋气。

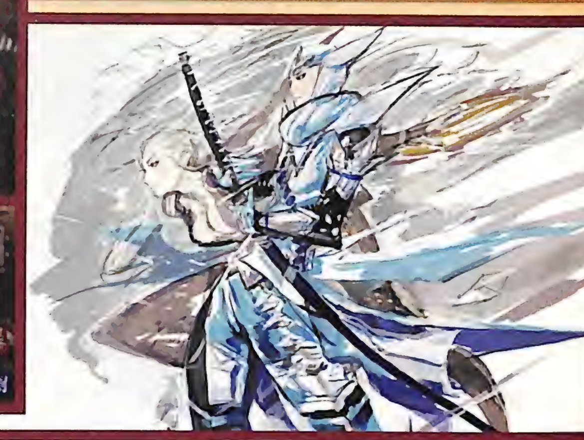
虽说管领大人在《战国无双2》里新增几招范围技和破防技，没想到那Koei大搞平均主义，这两种招式原来的



明智光秀和丰臣秀吉等老将有，新来的岛津义弘和浅井长政等新贵也有，战力排名不升反降。而且这新增的一帮武将，除了石田少辅以外，其他人好象都要比谦信公强那么一丁点儿，就连他自家的直江兼续，移动速度也比他快，攻击范围也比他广，无双奥义的Hit数也比他高得多，正所谓“长江后浪推前浪，前浪死在沙滩上”，军神的使用率恐怕又要下调几个百分比了。回过头来看看《战国BASARA 2》里那无须装备任何防具和道具就能横行究极难度五星关卡的神速圣将，我只能说，这待遇差别也太大了吧？

其实在我看来，《战国无双2》版上杉谦信最大的问题不是招式，而是人设。在《天与地》里景虎殿前后就穿了两套具足，配色都很简朴，与同时期其他大名的奢华作派截然不同，很符合谦信公“勇猛而无欲，清静而无邪，廉直而无私”的性格。《战国BASARA 2》里的谦信所着服装的配色就是以蓝白二色为主，清新简约，配上朴璐美冷静坚毅的中性声线，整体感觉就很清爽明朗。而《战国无双2》里的谦信公穿得就要花哨得多了，跟那副苦行僧的神情很不协调。不过在剧情编排方面，《战国无双2》和《战国BASARA 2》倒是半斤八两，大家都是无视地域限制到处乱开战，Koei既无法解释军神为什么能穿越敌对势力北条家的领地跑到三河设乐原来个“长筱乱入”，Capcom也没有交代清楚第六天魔王是怎样从近畿绕到越后去的，刚好扯平。





上杉谦信	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	○	×	×	○
《战国 BASARA 2》	×	○	○	×

※本文PK表格中：“○”代表“胜”，“×”为“负”，而“－”则是“平局”，以下同。



武田信玄

不动の帝王 VS 战神霸王

有个问题我一直没搞懂，那就是假面老熊猫为什么腰间有长刀不用偏要拿把短柄小扇砍人？攻击范围少了一大截不说，挥扇速度也不见得就比其他舞大刀耍长枪的武将快到哪里去。我想可能是Koei《真·三国无双》做得久了，陷入思维定式，总觉得运筹帷幄的智谋型武将手里就得拿把扇子，你看这《战国无双2》里新登场的石田治部少辅三成，手里不也拿了把扇子吗？直江山城守兼续那几张鬼划桃符，也可以看作是折扇的变体。问题在于，信玄公那把军配实在是太短了，就算把“居合”升到满，装上“天孙降临”，也好不到哪里去，偏生动作又笨拙，跑动速度也成问题，无双奥义还不能及远，在地狱难度欺负一下大众脸武将倒还可以，一遇到无双武将就喊脑壳痛，就算仅着“大山鸣动”这招固有技，腆着老脸扑上前去来个俄罗斯熊抱，也要人家肯配合才行啊，一个侧翻闪避开去，还算轻的，像那种故意被抓住，摔投出去后空中受身，反手就是一枪，那才真是防不胜防。所以前作发明的秘奥义踏血战术，到《战国无双2》依然管用。跟他老人家凹把八格的“风林火山”，也是按“无增优先”的分配方案来锻造。

而《战国BASARA 2》版的武田信玄正好颠倒过来了——通常技还算不错，速度不足靠范围弥补，固有技虽然被削弱了，但“疾きこと风の如く”清场，“动くこと雷の震うが如く”阴BOSS，效果都还不错，他的问题主要是出在BASARA技上。有网友把战神霸王的BASARA技戏称为“对本多忠胜专用BASARA技”，因为本多忠胜自带刚体效果，不会被陨石撞飞，照单全收，所受的伤害自然相当可观。至于对其他角色，就只好老老实实地把“疾きこと风の如く”蓄到第四级，靠高速移动的大范围龙卷风慢慢踏血了。攻击力1980的御馆样，装备“猛将之怒”，一个“疾きこと风の如く”能磨掉究极难度自由模式“川中岛合战·天”的景虎爷一成半的体力，配上LV1的战极和LV3的“徐かなること林の如く”，还是能够在体力槽变红之前砍翻军神的，只是那场面不怎么好看罢了。所以虽然两款游戏里的信玄公双双被玩家评选为最废武将，但照样有人用得很开心，地狱外传，究极十国，就当是自我挑战吧。

还有个问题我也没弄明白，为啥日本人对“长筱合战”有这么强烈的怨念？难道他们认为由信玄公来指挥这场战役，武田军就一定会获胜吗？你看，《战国无双2》里有“长筱之战”，《战国BASARA 2》也有“长筱骑马特攻战”，可问题在于，要是1573年的武田信玄没暴毙在上洛路上，第六天魔王就会被武田家、朝仓·浅井联军和本愿寺一向一揆东西合击，提前九年葬身于岐阜城天守阁的大火中，自然也不会有两年后的长筱会战了。而且以信玄公的智商，想必也不会“于错误的时间在错误的地点发动一场错误的战争”吧，再说当时在侧翼为织田军抵御武田军猛烈攻势的是德川军，1572年在三方原被武田军杀得七零八落的德川军，如果信玄不死，三河武士就该背着绘有菱形家徽的军旗涌入岐阜城了。值得庆幸的是Capcom还没傻到象Koei那样搞出个“关原决战”的剧本来，要知道谦信公到死都没能搞定拖后腿的北条家，你让他怎样率大军上洛与宿敌决战？最起码在“关原决战”前先来场“小田原城攻略战”吧。

上杉谦信	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	×	×	○	－
《战国 BASARA 2》	○	○	×	－





伊达政宗

稀代英杰 VS 奥州笔头

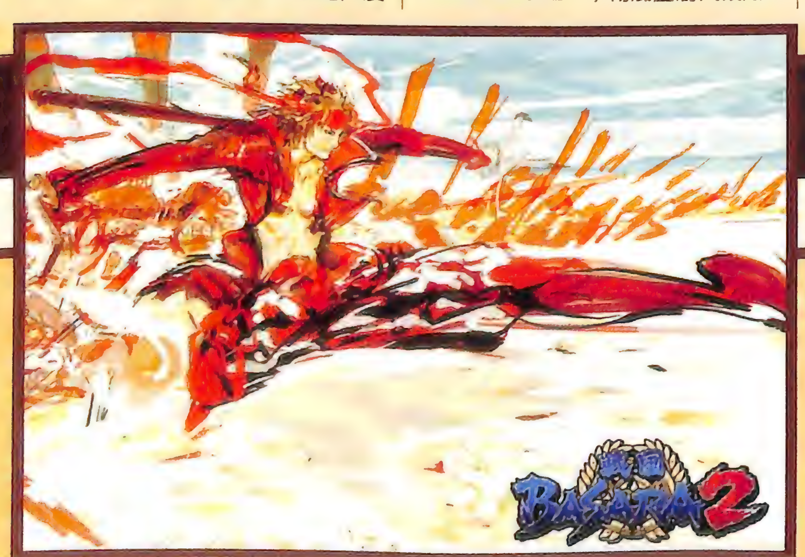


伊达政宗说自己如果早生二十年，可争天下，问题在于“相模狮子”死于1571年，“甲斐之虎”死于1573年，“越后之龙”死于1578年，他就算如愿生在1547年，要想上洛，也得等到三十岁以后了，而那时候的织田家已经将四分之一个日本纳入囊中，以出羽、陆奥两国挑战近江、美浓、飞弹、伊势、志摩、尾张、三河、远江、若狭、越前、加贺、大和、山城、河内、和泉、纪伊等十六国，真打起来还不是被秒杀？就算把甲相越三家拖下水，打消耗战也是输。不过这样一来Koei的编剧就省事了，无双演武第一仗，称霸奥羽，之后逐一摆平武田胜赖、上杉景胜和北条氏政，最终章在三河、远江一带与织田·德川联军来场大决战，三千铁炮对两千骑铁，打得枪声震天硝烟蔽日，不晓得有多热闹，搞不好和《真·三国无双2 猛将传》的合肥新战弩兵阵有一拼。可惜他终究是晚生了二十年，没赶上好光景，所以Koei只好拿“海贼讨伐战”和“三方原决战”来凑数，Capcom更狠，宁缺勿滥，除了小田原急袭战和长谷堂城猛追战跟史实勉强沾点边，其他四场战斗都是牛头不对马嘴——虽然BOSS战都High到飞起。

《战国无双2》里伊达政宗的剧情是滥竽充数，招式则是画蛇添足，跑去学Dante的铳剑组合吧，没想到只是徒具其形，不得神韵，两把拳铳除了放放无双奥义，没有别的用处。《战国无双》里伊达政宗的通常攻击还能凑合着用，到了《战国无双2》，对群体的性能就大幅下降了——拳铳只能射一个，双刀却能砍一片啊！主力技C3也是跟真田幸村学来的，只是把最后的眩晕震波改成了大范围远距离的吹飞真空刃而已。跑去打地狱外传，无非就是C3打背破防顺便蓄无双，然后对准敌将零距离发射，极其枯燥，而且缺乏观赏性。不像《战国BASARA 2》里的伊达政宗，那些固有技光看演示都觉得爽，更别说自己亲自操作了。“CRAZY STORM”+“MAGNUMSTEP”，彻底压制，抵抗无用；“HELL DRAGON”+“PHANTOM DIVE”，瞬杀大武斗会一切武将组合；“MAGNUM STEP”+“HELL DRAGON”+无限六爪流，对任何难度的任何敌将都是噩梦般的存在，佛挡杀佛，魔阻屠魔，天上天下唯我独尊。

每次把《战国BASARA 2》放进碟仓，有三件事是一定要做的——上杉谦信拿着LV MAX的“大雪哲”，靠“神速”的贴身紧逼，用冰刀霜剑秒掉“大坂夏之阵”的本多忠胜；织田信长全程开着“死ニ至ル病”去“京都けんか祭”屠杀战意丧失的浪人集团，不达成千人斩绝不去见前田庆次；还有就是伊达政宗既不装“鬼火の蜡烛”，也不装“手练の准备”，更别说“无限六爪流”了，就带着“CRAZY STORM”和“MAGNUM STEP”这两招固有技跑去“苍红一骑讨”和宿敌真田幸村来场热血沸腾激情燃烧的疯狂对攻战。天霸绝枪这家伙的攻击欲望和躲避意识都是22名角色中最强的，在没有武田信玄和猿飞佐助及一干鹤翼阵兵长的干扰下毫无顾虑地用暴风骤雨怒雷惊涛般的爆裂连击将其击倒，无论是爽快感还是成就感，在同类游戏中都是最高的。虽说用谦信公的“神速”能够更快甚至毫发不伤地放倒那个热血男儿，可惜“神速”凌厉有余，剽悍不足，有违对攻战的精神，还是奥州暴走族用起来更刺激些。

伊达政宗	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双2》	–	×	○	–
《战国BASARA 2》	–	○	×	–



真田幸村

日の本一の兵 VS 天霸绝枪

同样是《战国BASARA 2》的主角，同样是一装上专属道具就从猛男突变成妖孽的作弊角色，同样是遵循“进攻就是最好的防御”这一作战思想的猛攻型武将，天霸绝枪和奥州笔头的差异还是很明显的，前者擅长野战，后者精于攻坚。幸村是见对方城门紧闭，就四处烧杀劫掠，阻其援军，断其粮道，逼敌人出城决战，然后一举击溃；而政宗却是云梯箭楼高高竖起，冲车重炮一字排开，挖地道筑堤坝炸城墙，生撕硬扯，紧逼强压，就算打不到背，也要破你的防。这两个家伙的优点和缺点同样鲜明，所以用起来惊喜不断，而《战国无双2》里的真田幸村就要全面得多，本来C2和C3就已经是猛将杀手了，Koei还给他增加了招“电光火石”，这下连C4的破绽也没有了。

强攻、破防、闪避，三者转换极其流畅，简直无懈可击，就算把他丢到《战国BASARA 2》天下统一模式究极难度里的十国关卡，也能轻松获胜，更别说《战国无双2》那低得令人发指的敌军AI了。

"六七年三将星"里面，立花宗茂的战斗经验是最丰富的，在九州打过岛津，在关东攻略过岩槻、江户，在朝鲜被列为一级战犯，在关原之战时攻下了京极高次的大津城，大坂夏之阵时担任德川秀忠的旗本大将，岛原之乱时还被幕府派去辅佐镇压部队总大将松平信纲，随随便便就凑齐五场外加外传。伊达政宗要差点，拿得出手的就只有小田原城、长谷堂城和大坂城这三场战役，最惨的是真田幸村，长期处在他老爹的阴影下，进了大坂城才有机会大展拳脚。正所谓"巧妇难为无米之炊"，遇到这等大器晚成的人物，也难怪Capcom和Koei硬把他父辈参加过的"长筱之战"往他身上堆了。本来铺垫就不太够了，Koei居然还在《战国无双2》里把结局给改了，角色魅力相比前作可谓锐减。用网友的话来说就是当年那个为了武士的尊严，即使精疲力尽也要凭借本能继续战斗的真田左卫门佐信繁早就已经英勇战死了，翻版时和直江兼续站在一起的只是个被友情和大义洗过脑的热血白痴而已。真田幸村一定要战死在大坂城外，这就跟萧峰一定要自杀、小龙女一定要被奸污、韦小宝一定要诈死归隐是一个道理。

萧峰不死不足以体现宋辽两国间的宿仇和积怨，同时也是为了与第四十三回的标题"王霸雄图 血海深仇 尽归尘土"相呼应。而小龙女若不受辱，杨过十六年痴心苦等的感染力也要大打折扣，《神雕侠侣》的主题不是《射雕英雄传》式的国仇家恨，也不是《倚天屠龙记》式的父子情谊，讲的就是爱情，男女主角间的感情如果不能令读者感动，你情节再曲折，场面再宏大，打斗再精彩，叙事再生动，那也是白搭。至于《鹿鼎记》嘛，就连韦小宝这种流氓无赖弄臣小丑都混不下去了，你说这官场得有多腐败多黑暗？而真田幸村被称为"日本第一强兵"，以三千赤备誓死突击德川本阵的无双猛将，若是不死，又怎能凸显幸村当年轻装入城时那份"明知不可为而为之"的果敢刚毅？所谓悲剧，就是把美好的事物毁灭给你看，真田幸村就是这样的悲剧英雄，Koei的编剧居然让他活了下来，这种行为简直比为断臂的维纳斯接上双臂还要愚蠢……



真田幸村	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	×	○	○	○
《战国 BASARA 2》	○	×	×	×



丰臣秀吉

丰太阁 VS 裂界武帝

早先《战国BASARA 2》官网公布丰臣秀吉这名角色时，可以说是惊落眼镜无数。虽然这家伙刚出名那会儿在民间也曾盛行过诸如"此人身高八尺，持一丈长刀，打仗时光着膀子冲锋，马跑不动了就背着马跑"之类的传说，结果一看到真人大家都是满脸黑线，碗大的汗珠纷纷从后脑滑落。Capcom可能就是由此受到启发，反正前作已经照着稗官野史整出个雌雄莫辨的军神来了，也不在乎再搞个基因突变的金刚来，于是游戏还没出，《战国无双2》版的丰臣秀吉在外型上就先输了一阵。其实这也不能全怪Koei的画师缺乏想象力，《信长的野望》和《太阁立志传》出了这么多代，丰臣秀吉那尖嘴猴腮的猥琐形象早就已经印在他们脑海里了，无论是《战国无双 猛将传》，还是《决战3》，设计思路都跳不出这个框框，你这边墨守陈规，人家Capcom却是创新求变，此消彼涨，胜负立现。

像《战国BASARA 2》版丰臣秀吉这种摆明了就是要挑战日本人心理承受能力的劲爆造型，再加大牌声优置鲇龙太郎那么嚣张那么冷酷的语调，还有豪迈热血得一塌糊涂无以言表的四大固有技"灰尘乱涡"、"三掌莲华"、"天地葬送"和"破邪冲天"，真是让人一上手就不想放下手柄，尤其是那招"破邪冲天"，在大武斗会用北斗百烈拳将三名敌将一举轰杀的感觉真是爽到不能行，我敢说这种"谈笑间樯橹灰飞烟灭"的满足感，你永远别想从《战国无双2》版秀吉身上找到。因为《战国无双2》是以关原之战为压轴大戏，在这之前就死翘翘的丰臣秀吉既然无法登台，自然也当不上领衔主演，而《战国BASARA 2》却是把丰臣秀吉当作最终BOSS来塑造，地位决定实力，大魔王不经打，勇者们怎会有成就感？所以裂界武帝是"敌人越多状态越好"，丰太阁却只能跟友军配合作战，没办法，伤害输出太低，点了"虎乱3"都秒不了人。

我说这猴子在《战国无双 猛将传》里也不是强得特别离谱啊，咋就在续作里被修理得这么惨呢？魔王比他早死那么多年，戏份比他少多了，招式也被削弱了，可也没废到他这般地步吧？还给把纯属搞笑的LV4武器……这《战国无双2》的游戏设计师难道是明智家的后

人？更搞笑的是实力本来就不强，还整天高喊着“结束战乱，开创盛世”的口号，结果先是在山崎被光秀修理，又在贱岳被庆次暴打，好容易捱到小牧长久手之战，又遇到“日本之张翼德”，个个都比他能打，没有强大实力作支撑的美好愿望在这种场合就很缺乏说服力，都说“没有金刚钻，别揽瓷器活”，你Koei一边给人家猴子安排了连场硬仗，一边又把主力技C4给废了，做事也忒不地道了。造型挫，招式废，武器搞笑，三大缺点就占齐了，你让这丰太阁拿什么跟那裂界武帝比？剧情吗？又不是看大河剧……





丰臣秀吉	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	×	×	×	○
《战国 BASARA 2》	○	○	○	×

前田庆次

战乱の鬼神 VS 绚丽豪壮

前田庆次在《战国无双 2》中还是老样子，没有任何惊喜。《战国无双 2》相比前作貌似作了很多改进，结果改出一堆BUG级角色和超级废柴。所以《战国BASARA 2》一公布，我就晓得《战国无双 2》的前田庆次会被羞辱得很惨，但是我没想到会惨到如此地步。有网友说“只要看看《战国BASARA 2》里庆次的招式就会发现Koei再作十年动作游戏也未必赶得过现在的Capcom”，Capcom在前田庆次身上花得心血最多，这点是无庸置疑的。别说拿《战国无双2》的前田庆次去比，纵观整个《战国BASARA 2》，也惟有前田庆次才享有这种待遇。

其实《战国BASARA 2》版庆次的精华所在就是那招“恋のかけひき”。光看演示动画，我觉得这招喧哗有余，暴力不足，后来在网上看到相关讨论，才知道这招的变化极多，威力巨大。输入□□之后再接这招“恋のかけひき”，就变成丰臣秀吉的“三掌连华”，还附赠一记远程追打；而如果敌人被打到版边还没断气，你还可以继续追打而无任何停顿，流畅得很，爽快之极；在“押しの一手”的突进过程中使出“恋のかけひき”，敌人不会被挑空，而是直接被撞飞，在关原被本多高达的镭射浮游炮追杀时你自然会发现这招的好处；而以往一直被当作废招的“一目惚れ”配上这招，则升级为所有特殊兵种的天敌，范围广，威力大，附吹飞效果，好用得让人痛哭流涕；在BASARA技收招时用，还可以多一击大范围吹飞技，根本不必担心被BOSS反击；而且最变态的是，哪怕是战死了，趁庆次还没倒地时使出这招，倒地的动作就会被取消，也就是说，这招“恋のかけひき”可以当复活技来用，虽然每场战斗只能用一次，而且血量不会回复。一招固有技能有这么多派生技，《战国无双2》那么多固有技和特殊技加一起，论创意也不足与这招相比。

在Koei那位编剧笔下，每个角色都能够统一天下，就连风魔小太郎这种情报与暗杀部门负责人都能玩弄各路诸侯于股掌之中，那么前田庆次也抛弃了游侠的身分，扛起皆朱枪，为丰臣家卖命，也不足为奇了。从那个50级的称号就看得出来，Koei压根就没打算把庆次郎当作一个精通俳句、和歌、茶道和舞蹈的文化人来塑造。所以“战乱の鬼神”令人敬畏，而“前田家的风来坊”却招人喜欢，难怪有网友将《战国无双2》版的前田庆次比作萧峰，而将《战国BASARA 2》版的比作楚留香。在我看来前者比萧峰还惨，萧大爷身边至少还有个阿朱，还有“塞外牛羊空许约”，还有个抱着他跌落悬崖的小姨子，而前田庆次身边却只有一帮小白脸，前作中本来还有些文章可作的阿国，在《战国无双 2》连剧情模式都没了。而将《战国BASARA 2》版的前田庆次比作老臭虫其实也不是很恰当，从最终章的剧情来看，他明明可以杀了丰臣秀吉为宁宁报仇，却只是揍一拳了事，颇有些“宽恕比报复更伟大”的味道，而离家远游，居然只是为了好好地谈一场恋爱，这种性格和作派又不禁让人想起《欢乐英雄》里那帮充满革命乐观主义精神的……败家子，所以在我看来，这《战国BASARA 2》版的前田庆次分明就是那楚留香、叶开和郭大路的混合体呀！



前田庆次	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	×	×	—	—
《战国 BASARA 2》	○	○	—	—

明智光秀

治乱の宰相 VS 冷眼下瞰

明智光秀在《战国无双2》和《战国BASARA 2》里招式性能都有了明显的改善，尤其是《战国无双2》，因为新增了大范围挑空技C5、投技C7和大范围防崩技C8，使得他能够从容应对各种突发状况，彻底摆脱了前作完全依靠八方走位打背的尴尬局面了，虽然无双奥义还是一如既往的废柴，不过瑕不掩瑜，只要不拖到地狱难度去打就不会暴露出多少问题。在《战国BASARA 2》方面，首先是BASARA技发动时的震波加入了"威慑"效果，除非是有名武将和特殊兵种，否则都会陷入恐慌状态，瘫坐在地，动弹不得，光秀大可不慌不忙摆完POSE，再挥舞镰刀肆意砍杀，而不会像前作那样敌人早就趁你搔首弄姿时一哄而散了。BASARA技收招时的挑衅动作更是大爆血的一击，经常莫名其妙地就赢了。

但是在《战国BASARA 2》里BASARA技并不是光秀的主打技。"怨恨的斩击"、"屈辱的追打"和"守护的铠骨"这三招固有技的修正才是这个虐待狂从前作的鸡肋型角色一下子跃升为无脑型猛将的关键所在。"怨恨的斩击"虽然范围很窄，但出招和收招都很快，配合三方，无限循环下去，几乎没有破绽可言。让我感到意外和惊喜的是这招居然还有下段防崩的判定，经常出现大众脸武将都已经防住了通常攻击，却被这招伤到脚的情况。"屈辱的追打"则是BOSS战专用技能，一打到就是将近六成的血量，这还是究极难度五星关卡，用没练满的光秀装备第六把武器的情况下。虽然"屈辱的追打"出招较慢不容易打中身法敏捷的BOSS，但爆个"战极"贴身硬干就没这方面的问题了，戳满六十刀再接个BASARA技，整个世界都清静了。"守护的铠骨"被改成了一击即破，不像前作那样出几个骷髅头就能挨几下，但另一方面，出招时却新增了无敌判定，这下就很贱了，骷髅头一消失我马上就再召唤出几个来，还可以利用这段无敌时间化解敌人接踵而至的攻击，一举两得。

《战国无双2》里的光秀因为无双奥义在伤害的稳定输入上有缺陷，所以整体素质比《战国BASARA 2》要差些。好在形象塑造方面有加分，平乱治世的理想，配上温文儒雅的语调，肯定比《战国BASARA 2》版的邪恶趣味和揶揄冷笑更容易让拥有正常审美观的玩家接受。只有我这等宅男腐女，才会操纵被黑色丝带缠绕着赤裸上身的白发食人魔，挥舞着造型诡异的巨型镰刀，在惨叫与哀嚎声中尽情享受血肉的祭祀……其实从史料来看，明智光秀就算不是个变态，也是个神经衰弱症患者，经常跟身边的斋藤利三等人说什么我们早晚会被信长杀掉；本能寺之变后一直忙着找信长的尸首，而不是巩固政权；写给细川藤孝的求援信也是语无伦次，逻辑混乱……被魔王的阴影所笼罩的家臣们，恐怕每晚都被失眠和噩梦所折磨吧……



明智光秀	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	○	×	×	–
《战国 BASARA 2》	×	○	○	–



织田信长

第六天魔王 VS 征天魔王

在《战国无双2》中以明智光秀的对立面来塑造形象的织田信长，境遇可就不太妙了。动作类型被划分到了特殊类，Change技威力剧减，结果前作中以八方、C2和C3横行地狱的信长就如同折翼之鸟，大多数场合只能靠性能还算不错的八方跟那些既不会弹返又不懂回避的龟派武将玩老鹰捉小鸡。要想重现前作威力？可以啊，请用特殊技蓄力先。于是就抛下对手，冲出重围，找个僻静角落，防护罩和剑气都蓄到三级，杀气腾腾地跳将出来，砍瓜切菜，不亦乐乎。砍得正High，中国移动发来短信："亲爱的用户，您的预充金额已用完，如想继续使用，请先缴纳话费。"好嘛，又得去厕所充电。这厕所跑得多了，游戏的流畅度就有了问题，本来就是割草游戏，这刀片还老被卡住，那叫一郁闷啊！再说前作也没这种无聊的限制，Koei硬把Change系的信长往特殊系里塞，倒有些"少年不识愁滋味，为赋新词强说愁"的意思。



而在《战国BASARA 2》这边，征天魔王却过得很滋润。八方的挥刀速度被加快了，虽然第八刀的硬直时间没有缩短，不过影响不大，□键按到第七下时稍作停顿就是。"远雷遥"与通常攻击的组合方式变得更随意，"放四枪→挥刀取消→再放四枪→再取消"用来远程狙击再好用不过了，对爆"战极"的敌将也有伤害判定，究极难度五星/十国关卡被"打冷枪→敌将冲过来→连续回避→继续射"这种无赖战术阴死的BOSS也为数不少。"疾走スル狂喜"和"穿タレル深红"都是相当实用的范围技，可惜"死ニ至ル病"一出，它们就只能把固有技栏给让出来了。

"死ニ至ル病"这招乍一看有很多缺点，体力徐徐减少、移动力和防御力下降、无法使用另一项固有技等等，但优势也很突出，全程带"威慑"和刚体效果，敌人体力同样是徐徐减少，而且还附带暗属性效果，这时候要是再拿把"鬼切国纲"或者"征天魔王"，那敌人的噩梦就降临了。压倒性的、单方面的屠杀，毫不怜悯地吸噬战意丧失者的血肉精华吧！箭矢、弹丸、铁锤、巨木，都不能使魔王停下稳健的脚步！爆弹的威力虽然惊人，但我们有速度与范围俱佳的八方！骑兵的组队冲锋……呃，最好还是先用"远雷遥"把他们解决后再发动"死ニ至ル病"吧。

只要不是在长筱、三方原、摺上原这些个骑兵扎堆的关卡，信长单是靠"远雷遥"和"死ニ至ル病"这两招固有技就会打得欢乐无比，连BASARA技都没机会用。而《战国无双 2》的信长除非是用金手指解除特殊技的限制，否则单靠八方清场，实在乏味得让人打瞌睡。再加上Koei把信长一生中至关重要的三场著名战役：桶狭间奇袭、稻叶山攻略和姊川之战都砍去了，硬塞了场手取川之战进去，这场战斗实际上是织田军被上杉军打得丢盔弃甲，而且信长还没来得及整军再战上杉军就撤退了。招式是屡受掣肘，剧情是滥竽充数，这代的第六天魔王，还真是个鸡肋啊。而且从招式来看，"《战国无双》系列"里的织田信长顶多算是"妖帅"，要想成为"魔王"还有很长的路要走，因为这个角色身上没有霸气，虽然配音听起来信心爆棚，但实力只能说中规中矩，反差太大，令我难以接受。

织田信长	普通攻击	Change 攻击/固有技	无双奥义/BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	×	×	×	○
《战国 BASARA 2》	○	○	○	×

浓姬

缭乱美丽 VS 缭乱无比

台湾省的网友在讨论《战国无双2》时经常用到一个词，那就是某某某被Koei"做坏了"，通常用得到这个词的只有两种情况，一种是宫本武藏这种跺一下脚就蓄满一条无双槽、LV4武器加爆多攻击力还自带修罗属性、八方和C4都是超大范围全屏攻击、受到攻击瞬间按下△键就能予以反击的强得离谱的超变态角色，还有一种就是浓姬这种没有"虎乱3"、无双最终奥义和L1连打秘技就无法在地狱外传生存的超废柴角色。《战国无双 猛将传》里的浓姬好歹还能靠"红莲属性秘奥义+C4"来蹭血，可这《战国无双 2》的C4就从□□□△△△变成了□□□△△，别看只少了一个△，招式用出来才发现少转很多圈，属性发动也少一次，无双蓄得自然也没以前快了，红莲属性秘奥义烧起人来也没以前的伤害那么高，就算习得"虎乱3"，没有无双最终奥义和L1连打，一个敌将一个敌将地炸过去……也要有足够多的杂兵和足够长的时间给你蓄无双啊。

《战国BASARA 2》里的浓姬距离"做坏了"也只有一步之遥，这得归功于BOSS在究极难度下懂得闪避和BASARA槽满了晓得爆"战极"，否则我们单靠"大蛇の吼"和"秋津の渡り"就可以搞定他们了，还不用像《战国无双 2》那样先把无双蓄满。可惜当玩家把"蝴蝶の目覚ぬ"和"叫天子の舞"练出来之后，浓姬不擅近战的缺陷就被弥补了，再加上BASARA技是全屏攻击，远近通吃，BOSS就算欺进身来，也讨不到便宜，反倒挨顿好拳脚。要不是"蝴蝶の目覚ぬ"不易走位和追打，"叫天子の舞"对敌单体的伤害不足，浓姬那才真要变成超无脑角色了。所以说，《战国BASARA 2》里的最强夫妇不应该是利家和松，应该是信长和浓姬才对，而《战国无双 2》里的信长和浓姬，也可以去竞争一下战国最弱夫妇的称号，前提是禁用L1秘技。

其实浓姬在两作中差异最大的应该是剧情才对。在《战国BASARA》里，浓姬的存在感很薄弱，给人的感觉就是"这不过是信长的附属品"，甚至有玩家说"这养的是老婆还是狗啊？"而《战国BASARA 2》的剧情编排就给了我一个惊喜，故事直接从本能寺之变后开始，上演了一出千里寻夫记，满面风尘的浓姬终于有了自己独立表演的舞台，不用再默默地跪在信长身后，爆机动画







更是充满了人性的关怀和革新的希望。相较之下，《战国无双2》的浓姬就让人很无语了，不再有刺杀傻瓜的勇气和推倒魔王的魄力，当年被浓郁的独占欲和支配欲所萦绕的腹蛇之女现在已经沦为一具印着紫木瓜花纹的人偶，了无生气，就连剧情关卡，与信长也仅有一关的差异。历史上的归蝶姬可是个很有主见的坚强女子啊，当年斋藤道三把她许配给“尾张的大傻瓜”时就拿了把刀给她，说“如果你老公真的是傻瓜，就用这把刀杀了他”，而归蝶姬的回答则是，“如果我老公不是傻瓜，那这把刀指向的可能会是老爹你哟。”能说出这番话的女子，怎可能作个闷声葫芦？

浓姬	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	×	×	○	－
《战国 BASARA 2》	○	○	×	－

森兰丸

忠魂童子 VS 破邪清真

其实我觉得信长一家四口在《战国无双2》里混得都挺惨的。先说阿市吧，招式性能是增强了，剧情却改走悲情路线，前作两个结局，至少都有金发帅哥陪在身边，这下倒好，孤苦零丁一个人，樱花樱花满天飞，你为谁流泪？第二倒霉的是信长，得意技能被废掉大半，辉煌战绩也被东删西减，露脸次数最多的场合居然是本能寺之变那段动画，给人的感觉就是盘旋在近畿上空的殃云妖雾终于被红莲烈火驱散了。浓姬先前也说了，存在感薄弱到约等于零的地步。不过还好，后面还有个连剧情模式都没有的森兰丸垫底。我不喜欢打无限城，就借朋友的档试用了一番森兰丸，没想到主力技还是老样子。八方清理杂兵，Change 技跟武将慢慢磨，要是赶时间，或者被逼急了，就直接用无双秘奥义送对方归西，反正八方打得又快又狠，LV4 武器无增＋37 范围＋14，斩马刀抡圆了那无双就蓄得飞快，留着不用纯属浪费。

而Capcom制作出来的森兰丸却很讲究使用技巧。□□□□□□□□的范围虽小，但频率很快，充分发挥了兰丸小巧灵活的特点，跟BOSS大跳贴身热舞，丝毫不给对方紧急回避或者拉开距离出大招的机会。新增的紫电更是融牵制、追打和大范围吹飞于一体，简直就是BOSS杀手，堪称兰丸实力增强的主要因素。光矢不但可以利用反弹折射来作为辅助攻击，还可以拉开距离以后调整好角度，直接射出去狙击移动速度较慢的目标，比如重骑、仁王车和刚发完BASARA技的BOSS，等等。此外兰丸在旋身射箭时也是有攻击判定的，既能够清理周围的杂兵，也可以追打受身的BOSS，我的最高记录是用这招一连追打了四次毛利元就，因为他既喜欢跳跃攻击，受攻击后又喜欢受身。“仰ぎ弓”练满后用来追打BOSS相当舒服，对方要是敢受身就给他来一记紫电，让他飞个够。那感觉就好象以前在街机厅打《街霸 2》，小升龙连续压制，对方要是想出重腿破招，立即改出重拳升龙把他轰上天，倍儿有成就感。其实最暴力的还得数“流星雨”，正因为太强势，所以被我给封印了……

Koei从《战国BASARA》里借鉴了不少东西，比如人马一体、比如固有技、比如视角调整、比如剑铳组合、比如逃兵一击杀，等等，但这些都是皮毛，制作经验和创新精神是借鉴不来的。同样是使用弓箭的角色，稻姬先出来，然后被森兰丸给秒了，因为前者的招式其实更接近薙刀的套路，以劈砍为主，射击为辅，对空间感的要求低得可怜，而距离和角度，恰巧是使用弓箭的关键所在。然后《战国无双 2》出来了，稻姬还是把长弓当薙刀用，森兰丸那么成功的案例，居然被Koei无视了。在处理兰丸与浓姬的关系上，Capcom 也要比Koei高明得多，在《战国无双》里兰丸整天和信长搅在一起，跟浓姬罕有交流，缺乏互动，而Capcom干脆就利用年龄差距这一点，把兰丸定位为“魔王之子”，在信长的剧情模式里整天跟在信长屁股后面，在浓姬的剧情模式里陪她一起寻找信长，在大武斗会里有个组合，队名是“第六天魔王一家”，成员就是信长、浓姬和兰丸，摆明就是一副三口之家的态势，人物关系就比《战国无双》健康多了……



森兰丸	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	－	×	×	○
《战国 BASARA 2》	－	○	○	×



岛津义弘

英略の武神 VS 一刀必杀

在《战国无双2》中，岛津义弘的八方、C4、C5、C6，四招都是大范围横扫，而且这四招都只有最后一击带属性攻击，所以连段数最高的八方一练出来，其他三招Change技就成了废招……重复建设，浪费资源！可能负责设计岛津义弘的人自己都觉得招招都是横扫未免太偷懒，所以把无双奥义做成纵向连打，没想到弄巧成拙，这铁锤连击既不能象《战国BASARA》版岛津义弘那样边走边砍，也不能随意转向，拿来打单体还凑合，群殴的场合根本就不能行啊！

所以我就觉得Koei往《战国无双2》里硬塞个岛津义弘根本就是自取其辱，因为《战国BASARA》里的岛津义弘做得太有特色太有性格，尤其是那通常攻击，对距离感的把握做得太棒了，像Koei的《无双》系列那样一味乱砍是根本行不通的，讲究的就是以长克短，算好距离，一中就大爆血，后面七刀你根本就避不掉，暴风骤雨般地砍将下来，何其爽哉！相比之下《战国无双2》的岛津义弘放到《战国BASARA 2》里顶多是一只懂转圈的铁锤兵长罢了……

本来两个版本的岛津义弘就有这么大的差距了（双掌在面前比划），这《战国BASARA 2》又增加了个名为"断岩"的固有技，让剑豪老爹成了单挑秒杀王，这两者的差距就更大了（双臂陡然分开成一条直线）。只要是BOSS落单的场合，给我一格战极，一条BASARA槽，20秒钟解决战斗。有些LightUser可能会对通常攻击的古怪判定望而生畏，生怕打不中BOSS反遭毒手。其实有两个法子可以解决这个问题，一是找跳板，从杂兵、尸体和箱子打起，除非你手柄有问题，否则没有打不中的。第一击命中了，后面的招式自然就使出来了，这时再转向去打BOSS。还有一个办法就是先用六进推BOSS，趁他防御或起身时兜后打背，成功率颇高。

岛津家所在的萨摩藩位于九州南部，属于亚热带，全年高温多雨，所以《战国BASARA 2》里义弘老爹的两套服装都是袒胸露臂，能多凉快就多凉快，而《战国无双2》里的岛津义弘却包裹得跟个铁皮罐头似的，他老人家难道就不怕中暑么？而且他的剧情编排也属于虎头蛇尾那种类型，前面四关都遵循史实，没想到最后一战晚节不保。从萨摩到江户有多远，大家翻开日本地图就晓得了，横跨大半个日本啊！就在西军从关原杀到江户这段时间里，岛津家的援军就赶过来啦？这还没把义弘的信使从关原返回萨摩的路程算进去，而且岛津家当时的领地不过六十万石，按当时一万石出三百兵的动员比例，还不到两万人，即使倾巢而出，将士用命，攻下了江户城，北边还有会津一百二十万石的上杉景胜，东边有陆奥六十万石的伊达政宗，西边有加贺百万石的前田利长和中国一百八十万石的毛利辉元。想统一天下？还早得很啊！人Capcom就懂得避重就轻，你不是示现流达人吗？修行去吧。于是这鬼石曼子在哪儿冒出来都说得过去，可谓是"无招胜有招"。



岛津义弘	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	○	○	○	—
《战国 BASARA 2》	×	×	×	—

本多忠胜

无伤の斗神 VS 战国最强

这一组完全没比头，两个都是变态！大变态！彻底无视平衡性的BUG级角色！《战国无双2》里的本多忠胜也是那种"做坏了"的角色，乱军之中随便踩两脚，然后就开始用无双奥义清场，无须"虎乱3"，单是红莲属性就可以烧得一堆斗气武将鬼哭狼嚎。前作还要研究下△△△破防和□□△△△打背，这下倒省事了，蓄满无双，径直冲过去，诱敌来攻，放奥义痛殴之，不必追打，待他落地，我这无双又满了，继续暴打之。要是再凹把攻击两格防御三格无增三格的"人间无骨"，我就看不出《战国无双2》和那元气的《战神》有什么区别了。

而《战国BASARA2》里的本多高达，主要是猛在超高的攻防和全屏的暴力BASARA技上，通常技倒不是很强，我就经常被最后一击转得搞不清方向。所以干脆就□□□、□□□地打，反正开着援护形态，有浮游炮帮打，连起段来还是很轻松的。因为自带刚体效果，所以冒着枪林弹雨正面冲锋对本多高达而言简直就是家常便饭，不用担心招式被中断或者行动受阻。但凡事有利就有弊，这刚体效果遇上密集的骑兵阵型就



很伤脑筋，援护形态的护体光柱根本就挡不住骑兵的冲击，满血的本多，在究极难度剧情模式的三方原逆袭战被武田赤备一冲，立马就见红了，骇得我到处找饭团。

好不容易把血补满了又遇到真田幸村……和他身旁的骑兵队，我这次学乖了，改用攻击形态，打算先把两边的骑兵用电磁炮清光再用BASARA技搞定幸村，没想到这边的骑兵还没炸完，那边的骑兵就冲过来，又是大失血。一气之下退回合战准备界面，换电磁形态，拼着减血也要把骑兵的威胁排除掉，在第三次大失血之后才想起这类招式对特殊兵种无效，最后只好装上突进形态和援护形态，在敌人做出反应之前夺路而逃。要是有读者能在这关用本多忠胜在骑兵阵中干掉真田幸村，请受小弟一拜，记得是究极难度哦。

所以从这一组也能看出Koei和Capcom的区别。前者的强，是管饱不管好的强，只能满足以强凌弱的爽快感，却不能带来棋逢敌手的挑战性。而后者，却始终预留了些罩门，设置了些天敌，再强的角色，也有致命的弱点，使得玩家横扫千军时也不敢得意忘形，始终保持着一份畏惧和警惕，而想尽办法消除这些罩门，历经苦战击败这些天敌，其成就感绝对不是一记无双秘奥义劈死一个总大将所能比拟的。所以本章节第一句话我要收回，如果没有骑兵和爆弹兵，还有武田信玄，那《战国BASARA 2》里的本多忠胜就和《战国无双 2》里的本多忠胜一样，可说是个性能严重犯规的BUG。





本多忠胜	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	○	○	×	○
《战国 BASARA 2》	×	×	○	×



宫本武藏

剑圣 VS 天惊动地

我现在居住的地方是座川南小县城，游戏通常要比那些大城市晚个两三天才到，所以当我把丰臣秀吉练到五十级时，宫本武藏的出现条件已经在网上公布了。关掉网页我立马用攻防数值都没过半的拳王雷欧——哦不，是丰臣太阁——一口气连通三遍不同难度的天下统一模式，把草根剑圣调出来一看，蓬头垢面，衣衫褴褛，手持木刀，背负船桨，猥琐！极其猥琐！进剧情模式选关，翻了一圈都不见他的人影，失望！非常失望！虽然明知这种游侠浪客的修道历程很难融入到群雄争霸的铁血传奇里去，但没想到Capcom居然懒到连剧情动画都不想做的地步。天下统一模式也任由他扛着把破桨到处乱跑，毫无地域限制可言，爱咋整咋整。没有宿敌，没有战友，甚至连句特别对白都没有，给人的感觉还真是“轻轻地我走了，正如我轻轻地来，挥一挥衣袖，不带走一片云彩”。不过这样也好，无功无过，不得不失，不像《战国无双2》里的宫本武藏，为了和德川家康、丰臣秀赖、真田幸村这些风云人物攀上关系，不惜把一介浪人刻画成力挽狂澜的沙场猛将，拜托，足利义辉被称为“剑豪将军”，不照样被“三好三人众”和松永久秀给谋杀了？

没错，宫本武藏是参加过关原之战和大坂冬夏两阵，可惜直到现在日本史学界对宫本武藏在关原之战时加入的是东军还是西军仍存在争议。因为在《冈山宇喜多家分限帐》中有“宫本无二”的字样，而在《黑田三藩分限帐》也有“新免无二”出阵的记载，看过井上雄彦的《浪客行》的读者应该都知道这个新免无二就是宫本武藏的父亲，因为后来举家迁往播磨国揖东郡宫本村，所以又叫宫本无二，但是新免无二在关原之战爆发时正在九州的黑田家仕官，怎可能跑到西军阵营的宇喜多家去呢？《小仓碑文》和《二天记》只说宫本武藏在“丰臣太阁公嬖臣石田治部少辅谋叛时、或于摄州大坂秀赖公兵乱时、武藏勇功佳名、纵有海之口、溪之舌、宁说尽”，“十七岁关原合战参战，武藏之功出类拔萃”，却没点明他到底加入的是哪边，再加上宫本武藏的父亲当时身处东军阵营，所以历史的真相很可能和《战国无双 2》里的剧情是刚好反过来的——宫

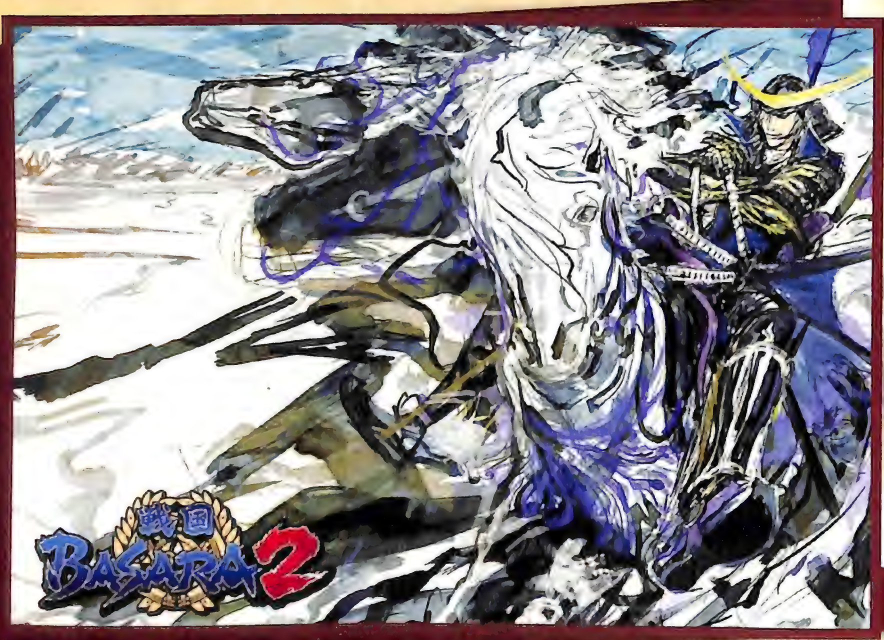
本武藏跟随父亲新免无二斋加入了黑田如水的军队，而敌人正巧有立花家和岛津家。因此我常对朋友说“《真·三国无双》是给日本人玩的，《战国无双》则是给中国人玩的。”因为中国人看了前者会觉得很扯淡，想必日本人也不会把后者当真。

史料中关于宫本武藏参加关原之战的记载语焉不详，所以我们只能推断宫本武藏是加入了东军并且没有到达关原主战场进而鄙视Koei那帮编剧拿吉川英治的小说和井上雄彦的漫画当正史的不负责态度。而收藏在福山城镜橹文书馆的《水野胜成大坂御阵人数附觉》可就把Koei彻底轰成渣了，因为水野胜成是德川势的先锋部队，而在这本书里面亦能找到宫本武藏参军的记载，所以在《战国无双2》里宫本武藏出现在大坂城天守阁前的情景根本就是滑天下之大稽。

《战国无双2》为宫本武藏设计了这么多剧情，制作了好几段专属动画，跟一大堆名臣猛将攀上了关系，可谓不遗余力地吹捧，可惜马屁拍到了马腿上，越是极力粉饰，越是显得虚假，与其看着黑白颠倒毫无根据的剧情，我还不如去玩没有剧情的天下统一模式呢，做个浪迹天涯的剑圣，总好过被人涂改得面目全非，羞于见人。如果说宫本武藏在《战国BASARA 2》里的史实符合度为0的话，那《战国无双2》就只能是－100了，这大概就是所谓的弄巧成拙吧。而招式反倒没有比头了，《战国BASARA 2》里的宫本武藏那两招固有技虽然强得变态，可是论无赖程度，又哪及得上《战国无双2》里那招跺一下脚就蓄满一条无双槽的究极犯规技？你是砍人，人家可是割草啊！

宫本武藏	普通攻击	Change 攻击／固有技	无双奥义／BASARA 技	符合史实度
《战国无双 2》	–	○	○	×
《战国BASARA 2》	–	×	×	○







◆编者按

坦白地说，究竟该把这篇稿子划到“特企”还是“研究”里颇让我踌躇了一阵。很明显，本文在学术层次的讨论实在是过深了些……

虽然这篇文章的初始策划是制作一篇“战国对决”的PK秀，将《战国BASARA 2》与《战国无双2》中相同的角色拉出来一决高下，但结果却让人有些出乎意料——在文中看来，《战国BASARA 2》的大部分猛将均占有优势，而《战国无双2》众武将的表现则有些差强人意。当然，PK表格只是个华丽的噱头而已，并不能说明一切，何况这也与两款游戏风格迥异不无关系。此外，身为卡氏愤青的作者亦责无旁贷。（笑）

不过，“《战国BASARA》系列”近年来的抢眼表现确实是有目共睹的，而“《无双》系列”日趋步入瓶颈期同样也是不争的现实，作者在文中曾多处猛烈抨击Koei的制作方针，虽说部分措辞有失偏颇，但也确是怒其不争的真实心理写照。毕竟，像作者这样从《真·三国无双2》时期开始便潜心研究该系列的骨灰级玩家是绝对具备这个发言权的。

在“无双”式游戏竞争日趋激烈的今天，《战国BASARA》已经用一份优秀的答卷撼动了“《无双》系列”拥有的绝对优势，假以时日很可能又将成为一部卡社金牌大作。而且，我们完全可以预见到，还会有越来越多的游戏厂商加入到这场气势磅礴的战局之中，让本就华丽缭乱的“一骑当千”更加精彩纷呈。面对愈加咄咄逼人的对手们，Koei又将作何应对呢？

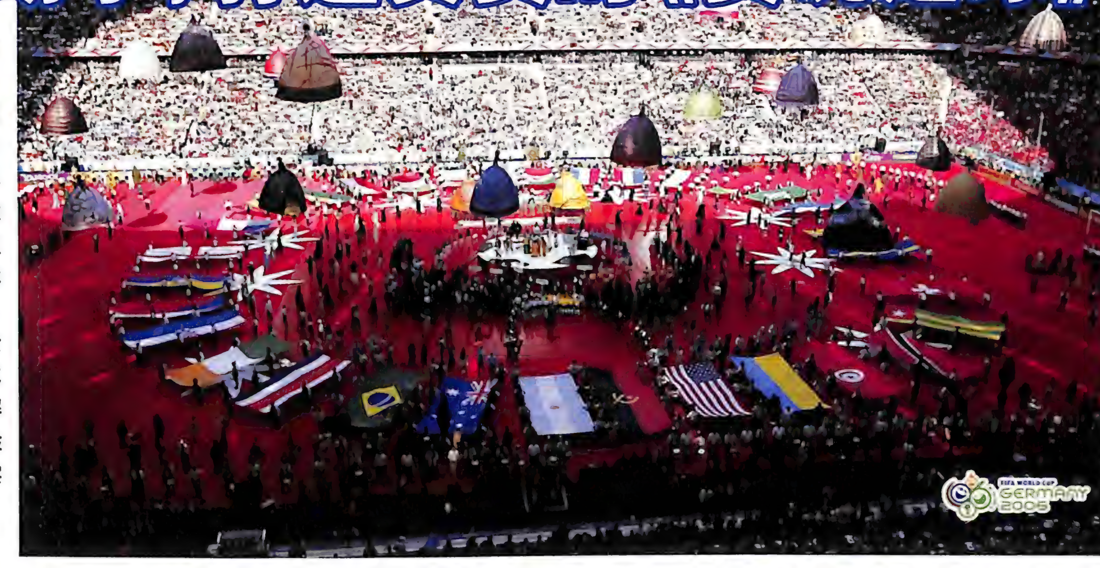
2006年11月16日，于金秋之季重装上阵的《战国无双2 帝国》或许会给我们带来答案！

■ 实况同盟原创组 aleale

我的球场，我做主！

——自己动手，打造真实的《实况足球》

似是而非的球员名、非授权国家队没有任何现实广告的球衣、千篇一律的官方广告位、单调的解说和助威声以及那一张张和真实面容完全对不上号的假脸……平心而论，原版的《实况足球》实在让我们有些缺乏真实足球世界的代入感。我们的球场，应该让我们自己做主——为游戏中的这些非真实因素进行一次大刀阔斧的手术：让球员实现全部实名，让球衣紧跟世界潮流，让广告位挂上PlayStation3或者Xbox360的牌子，让黄健翔的激情解说在游戏中原音重现，让克洛泽的脸变得和真实中一模一样，让我们在《实况足球》中也能体会真实的现场气氛，让我们的足球更加实况！

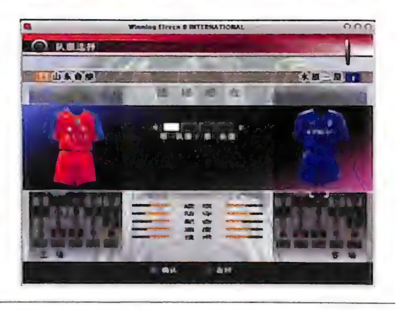


1 让足球更实况

作为家用游戏机上最受欢迎的足球游戏，"《实况足球》系列"一直受到广大足球&游戏双料爱好者的追捧。该系列以模拟足球物理运动轨迹的真实性闻名，但在球员名单、球衣样式以及联赛规则上，《实况足球》和现实世界的足球还存在较大的差距。作为该系列最大的竞争对手，EA的"《FIFA》系列"在球员实名、真实球衣和模拟真实联赛的版权问题上一直领先于《实况足球》。《实况足球》只能在似是而非的名字中苦苦挣扎，虽然"《实况足球》系列"逐步在欧洲获得好评，随后Konami单独同一个个俱乐部和国家队购买实名使用权，但仍然没有解决完全真实细节模拟和实名的问题，例如：德甲联赛仍然没有拿到官方授权，德国国家队仍然不是真实的球衣和脸型。

虽然官方无法完全解决上述授权问题，但游戏的内置编辑器可以让玩家对上述非真实要素进行编辑：如果对默认名单不满意，玩家完全可以在编辑模式中进行修正，而球员转会、创建新人、修改真实球衣等功能也不在话下，能够满足大部分实况玩家的需要。不过，游戏内置的编辑器存在操作复杂，难以掌握的情况，同时编辑要素必须配合记忆卡使用，才能实现编辑效果。

于是，人们开始试着用一种更加专业便捷的方法，来实现《实况足球》中更加真实的各种细节。就这样，各种脱离游戏单独使用的外部编辑器——利用个人电脑对游戏本身资源和存档进行修改的编辑器出现了。由此产生了各种民间实况补丁，在各大DIY组织的精心制作下，《实况足球》开始更加接近真实：真实的广告牌、新赛季的球衣、最新款的球鞋、最新的转会数据和阵容、最新的球场、种类繁多的足球、中文化的界面甚至中文解说……这些要素让我们的《实况足球》在官方版本未推出的日子里同样与时俱进，让游戏不断焕发着青春的魅力，与现实的足球世界保持着同样的步调。



▶各种补丁层出不穷，让我们在官方新版本实况尚未发售的日子里也能自娱自乐，图为《WE8国际版》的亚洲联赛补丁。

小贴士1

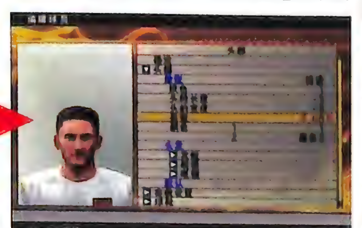
补丁：针对原版游戏进行扩充以实现增强功能的文件集合，并且能针对原版游戏进行直接修改，从而提供新功能的程序，称之为补丁。

不过，虽然补丁种类繁多，但玩家用久了难免产生希望能自己动手进行编辑修改的想法，如何自己动手，打造属于自己的、更加真实的《实况足球》呢？各种外部编辑器的灵活使用就成为了需要掌握的技巧，一旦熟练掌握，编辑更加真实的《实况足球》就易如反掌。

《实况足球》的真实要素包括球衣、脸型、球鞋、足球、球场、广告牌、队徽标志、转会、球员数据、中文汉化以及声音。而编辑上述要素则需要用afs编辑器进行导入导出，用专业的图形图像软件对各种图形进行修改设计，用声音编辑软件对各种声音进行编辑，从而实现彻底还原真实要素的目的；同时，我们也可以通过软件导出导入游戏选项存档，然后用软件编辑存档数据，方便快捷地进行存档修改。



▲德国国家队在最新的《PES6》中，仍然未取得授权，默认仍然不是真实名字和真实脸型，你能看出这是谁吗？


▲官方游戏内部内置了编辑模式，可以通过记忆卡调出这些未授权球员的特殊脸型——原来他是克洛泽！

小贴士2

afs文件：在《实况足球》的光盘中，有一个文件的扩展名是afs，故称之为afs文件。afs文件包含了游戏中的大部分真实要素，需要针对其进行重点编辑。



▶金版"团队之星"在《WE10》原版是完全看不到的，但通过编辑相关文件则可以轻松让其出现。

2 编辑选项存档

无论PS2、Xbox、PSP还是PC版，《实况足球》都会要求创建一个固定的存档选项文件，该文件包含了游戏内部编辑模式所有编辑的信息，包括转会、球员属性、球衣等相关编辑后的信息。一旦游戏运行，会优先读取这里的游戏信息。如果我们编辑游戏存档选项的文件，也可以达到修改游戏的目的。

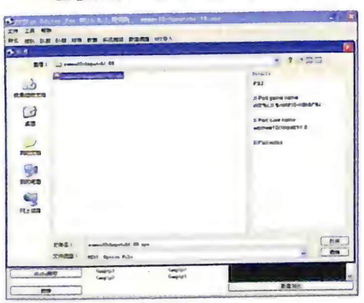
首先说说如何编辑游戏的选项存档。以PS2的《WE10》日版为例，我们编辑游戏的存档除了可以用游戏内置编辑器直接看着电视修改存档之外，也可以先将PS2记忆卡存档导出成文件格式，然后在PC上用专门的存档编辑器进行直接修改。用PC编辑选项存档的好处在于：可以直接在电脑上用鼠标的拖拽和点击进行转会和数值修改，同时可以通过上网查询最新的转会信息，相比较在电视机屏幕前用PS2进行存档修改更加方便快捷。对于玩家来说，球员转会、球员数据、阵形设置和球员姓名的编辑是一项复杂的事情，能对照网络资料采用此编辑器轻松完成大部分工作，就已经达到了编辑选项存档的目的。

存档的导出则需要用到USB盘配合MAXDRVIE软件(或者是BAFO的USB连接线配合XPORT2软件)从PS2的记忆卡中导出后缀名为MAX或是XPS的实况PS2存档文件。导出的过程实际上就是将PS2上的存档备份到电脑的过程，值得注意的是，我们最终需要编辑的是XPS格式的游戏选项存档，因此如果导出的是MAX格式的存档，则需要用XPSToMaxMem Convertor这个软件将MAX格式存档转换为XPS，用编辑器修改好之后，再转换回MAX格式，导入PS2的记忆卡中就可以了。

现在，我们手头已经获得一个XPS格式的日版《WE10》存档文件了。接下来我们要去下载名为PESFan Editor的编辑器，目前该软件英文版版本为0.4，中文增强版版本为0.3。中文版下载地址为：http://bbs.weshareit.net/thread-61027-1-1.html。该编辑器需要JAVA5.0的支持，因此我们需要先在电脑上安装JAVA环境。

安装好JAVA程序环境后，运行程序是需要双击PESFan Editor WE10.0.3.jar，如果不能运行，请执行run.bat。程序启动后，我们首先打开需要编辑的XPS格式选项文件，然后就可以浏览存档中的各种信息了，整个编辑器界面一目了然。在转会界面里，我们可以在两个球队界面中选择不同的球队，然后将需要转出的球员用鼠标左键选定，直接拖拽到另一只球队的空位置<empty>上放开，然后该球员就会自动排列到转入球队。需要注意的是，如果将球员拖拽到另一球队的某球员位置上，那么就是用此球员覆盖原位置的球员，之前位置的那个球员就会自动消失。

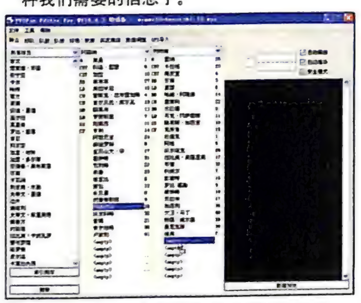
若要编辑球员的数据也相当方便，我们只需要选择需要编辑的球员，然后双击球员名字就可以看到球员数值并进行修改了。修改完成之后，点击"接受"即可完成修改。如果要修改球队阵形和战术也很方便，在球队界面上点击右键就可以进入战术阵形设置界面。战术阵形的设置仍然是用鼠标操作，包括位置、跑动、战术策略等都可以轻易地进行修改。同时，这个编辑器还支持球队名字编辑、队徽编辑、球场名字编辑、比赛名称编辑，还可以修改实况币的数值。当然，当一切修改完成之后，我们需要另存一个XPS存档(或者覆盖存档)，这样才能让修改编辑的变化生效。不过，因为此编辑器还仅仅是0.3版，因此功能上还不够完美：不支持脸型素材的编辑，不支持创建新球员……我们只能希望作者在后续版本能够支持。



▲启动编辑器后，需要选择事先导出的XPS存档文件，双击打开。



▲打开存档文件后，我们就可以开始编辑各种我们需要的信息了。



▲鼠标常用的拖拽操作让转会只需二步完成，相当方便，图为将阿森纳的阿德巴约转会到利物浦的操作。

PC版《实况足球》选项存档的编辑需要用到EPT PES5 OptionFile Manager这个编辑器，这是国内程序高手Mephisto和NEOGEO64为《PES5》开发的一款软件。该编辑器和前面所说的"PESfan系列"的《实况足球》选项存档编辑器类似，但功能更加强大。该编辑器支持《PES5》的脸型编辑。

目前，《实况足球》选项存档编辑器可以实现转会、数据修改、阵形调整等功能，而游戏中的球衣、脸型、球鞋、球场、广告牌和队徽等资源在选项存档编辑器中无法实现。因此，我们需要直接对游戏光盘镜像上的文件进行编辑，再配合存档使用，这样才能打造最彻底的真实要素。



▲双击亨利的名字便会出现他的数值列表，然后我们可在需要改动的地方进行修改，非常便捷。



▲在战术阵形设置界面，可以很方便地修改我们需要的球员位置属性、阵形和战术策略。

3 镜像资源afs工具

修改球衣、脸型、球鞋、球场、广告牌和队徽等资源，需要针对游戏光盘镜像进行编辑。因此我们要先将PS2版《实况足球》光盘中的文件提取出来，进行资源修改，然后将修改好的afs文件配合原始光盘文件重新建立光盘镜像，刻盘后方能进行游戏。对于PC版来说，镜像资源的编辑更加便利，我们只需要在电脑上装好游戏，然后直接修改afs文件，替换掉原来的afs文件，即可实现资源修改。Xbox和PSP的资源修改和PS2版的修改方式大同小异，我们需要将光盘中的各种文件提取出来，然后用afs文件编辑器进行修改，再重新打包成镜像，进行游戏即可。

小贴士3

光盘镜像：光盘镜像是针对游戏光盘，针对数据、光盘格式整体复制到电脑硬盘的虚拟文件，可以用虚拟光驱读取，也可以刻录成光盘使用。我们还能通过网络获取光盘镜像，这些镜像有各种不同格式，但通常都可以用虚拟光驱读取，简称为ISO。

《实况足球》的afs文件存放着游戏中的各种资源，要编辑afs文件，我们需要用到DkZ Studio(以下简称DKZ)和Game Graphic Studio(以下简称GGS)两个软件，前者最新版为0.92b，但建议用0.90版，此版本最为稳定，支持从afs文件中导入导出资源文件；后者最新版本号为6.1.1，支持查看并且修改afs文件中的图形图像资源。将这两个软件结合使用，基本上就可以完成大部分资源的修改工作。

▲DkZ Studio支持导入导出afs文件中的各种资源，给原版文件打补丁，用这个软件最方便。

《WE10》日版的游戏光盘中有0_SOUND.afs、0_TEXT.afs、BOOT.afs、J_SOUND.afs、J_TEXT.afs、MODULE.afs、OVER.afs几个文件，其中0_SOUND.afs中保存着游戏相关的声音文件，0_TEXT.afs保存着球衣、球鞋、广告牌、脸型、球场等资源，J_TEXT.afs里面有游戏菜单文本和主界面等相关资源，《PES6》和其他版本的资源文件与这

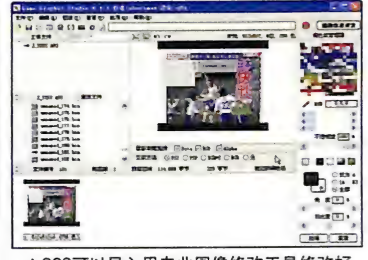

▲Game Graphic Studio可以查看并且修改图形文件。

个结构大同小异。上述三种afs文件，都可以用DKZ和GGS打开。用DKZ打开的afs文件，通常都是扩展名为BIN、TXS、ADX和STR的文件，其中，BIN文件或是包含图片，或是包含球员数据，一般需要有特定的软件才能打开；TXS文件一般包含图片文件，修改主菜单和队徽就要找这些文件了；ADX文件是游戏中的声音文件，助威声和解说等都是以这种文件格式存放的；而STR文件中则储存的是游戏中所有的菜单文本文字信息。

在修改之前，我们需要在这些afs文件中导出需要编辑的文件，在修改之后再用DKZ导入，重新建立afs文件，这就涉及到导入和导出了。首先，用DKZ打开这些afs文件，然后勾选需要导出的文件，选择“编辑”→“导出”，就可以把需要的资源文件导出到电脑里面了。在导入导出的时候，我们也可以采用批量导入导出的方式进行。如果要批量导出您需要的同一扩展名的文件，我们可以用“编辑”→“搜索文件”→“输入文件名”进行查找，找到指定文件后打勾，选择“编辑”→“导出”→“导出已选中的文件”，最后就能导出需要的文件了。导入的方式和导出一样，不过，导入的前提条件是导入的文件和被导入的文件必须同名，批量导入支持导入某一目录下的所有文件。不过，当我们将修改后的文件导入afs中时，也许修改后的文件比原始文件容量要大，这个时候，需要让DKZ对原始文件进行扩容。扩容的办法很简单，导入后，我们只需要点“文件”→“另存为”，另外存一个和原始afs文件不同名的文件就可以了。当然，如果要重建ISO文件，则需要把新的afs改名为默认文件名，然后配合软件制作。

如果说DKZ的导入导出功能异常强大，那么GGS则在图形图像的编辑上显得更加直观。GGS不但可以打开ISO文件，也可以直接打开afs文件以及DKZ导出的各种包含图形资源的文件，并且可以在软件中按照不同的图像交织方式进行正常显示，更可以将图片直接导出，用PHOTOSHOP进行修改，然后在GGS中直接替换即可。

当我们导出了需要编辑的图形资源，包括队徽、标志、脸型、发型这些图片后，就可以在PHOTOSHOP中进行修改了。目前修改资源的全部破解仅限于《PES5》和《WE9》，而《WE10》和《PES6》的球衣图形资源由于在程序上没有破解，因此暂时无法进行修改。


▲GGS可以导入用专业图像修改工具修改好的图片。


▲GGS可以导出球衣的图片，然后在球衣图片上用PHOTOSHOP进行修改，甚至可以实现中文球衣。

4 声音补丁的制作

“伟大的意大利的左后卫！他继承了意大利的光荣的传统。法切蒂、卡布里尼、马尔蒂尼在这一刻灵魂附体！格罗索一个人他代表了意大利足球悠久的历史和传统，在这一刻他不是一个人在战斗，他不是一个人！”

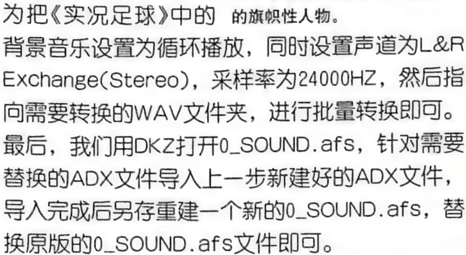
2006世界杯上，黄健翔嘶哑的声音让我们感受到了另一种解说的魅力：激情。“他不是一个人”、“灵魂附体”以及“光荣传统”已经给中文解说打上了新的时代烙印，我们希望在新的《实况足球》中也能够继续中文解说的光荣传统，但《WE9》和《WE10》的中文解说却迟迟不见踪迹。


▲黄健翔的激情何时能在《实况足球》中奔放一回？

不过，如果您有想法自己编辑解说，那么这也许是一件相当艰苦，非常考验你耐心的事情。

声音文件的修改需要将0_SOUND.afs中的ADX文件导出，ADX文件可以用DKZ内建的声音播放器播放。如果我们想修改菜单的背景音乐，则可以利用自己喜欢的MP3素材，通过软件转换成ADX格式，用DKZ导入对应文件实现。

首先，我们需要将我们喜欢的MP3转换成WAV文件，GOLDWAV或者其他音频编辑器都可以，注意在转换成WAV的时候，格式选择PCM，属性选择24.000khz，16位，立体声，然后另存为WAV文件。注意DKZ对中文文件名辨识支持不好，最好取英文名。然后，我们打开DKZ，选择“工具”→“批量音频转换器”，在“完整保存循环段”上打勾，此处为把《实况足球》中的背景音乐设置为循环播放，同时设置声道为L&R Exchange(Stereo)，采样率为24000HZ，然后指向需要转换的WAV文件夹，进行批量转换即可。最后，我们用DKZ打开0_SOUND.afs，针对需要替换的ADX文件导入上一步新建好的ADX文件，导入完成后另存重建一个新的0_SOUND.afs，替换原版的0_SOUND.afs文件即可。


▲王涛是《实况足球》中文解说的旗帜性人物。

早在《WE7》时代，实况解说第一人“小毅”就首次尝试了《实况足球》的中文解说，随后《WE8》又有央视解说员王涛献声。小毅开创性的无厘头解说与王涛幽默的短信交流无疑是充满气势的“敲山震虎”，让《实况足球》进入了中文解说时代。

据中文解说者王涛介绍，《WE8》时代的中文解说总共有13000句英文听译，录制了3个月，最后用1个月时间后期制作中文解说补丁。据王涛回忆，当时的解说实际上每天做的都是重复工作，经常录到天亮，彻夜不睡，很枯燥。这样的通宵制作不下二十次……在解说制作完成1个月之后，王涛完全不想开口再进行解说的录制。需要注意的是，上述解说是基于英文解说翻译的，而《WE10》日版解说的翻译难度则比英文更大：日文听译比英文听译的语句数量多，而且夹杂着大量日文昵称用语，虽然完全实况曾经有过日文解说听译的汉化计划，但因为人手和难度的问题最后不了了之。

以PC版《PES5》为例，主要音乐对应列表如下：

（PS2的日版《WE10》声音文件的列表和《PES5》大同小异，大家多听听就明白了）

unknow_00000	Credits Screen	制作人员界面
unknow_00001	Pitch Entrance	进场音乐1
unknow_00002	Pitch Entrance	进场音乐2
unknow_00003	Highlights1	中场、终场回放1
unknow_00004	Highlights2	中场、终场回放2
unknow_00005	Highlights3	中场、终场回放3
unknow_00006	Highlights4	中场、终场回放4
unknow_00007	Cups Ceremony Ending	联赛、杯赛夺冠
unknow_00008	ML Ceremony Ending	大师联赛夺冠1
unknow_00009	ML Ceremony Ending	大师联赛夺冠2
unknow_00010	Main Menu	主界面1
unknow_00011	Main Menu	主界面2
unknow_00012	Main Menu	主界面3
unknow_00013	Main Menu	主界面4
unknow_00014	Master League	大师联赛界面
unknow_00015	League	联赛、杯赛界面
unknow_00016	Edit	编辑模式界面
unknow_00017	Gallery	展示厅界面
unknow_00018	Situation Training	情景训练界面
unknow_00019	Beginner's Training	新手训练界面
unknow_00020	Formation	阵形设定界面
unknow_00021	WEFA Cup/Cup 2nd Round Formation WEFA	冠军联赛、杯赛第二轮阵形设定界面
unknow_00022	Replay playback	展示厅进球回放
unknow_00023	联网模式	音乐欣赏模式中可以听到
unknow_00024	联网模式	音乐欣赏模式中可以听到
unknow_00032	Training	训练1
unknow_00033	Training	训练2
unknow_00034	Training	训练3
unknow_00035	Training	训练4
unknow_00036	Stadium BGM	球场音乐1
unknow_00037	Stadium BGM	球场音乐2
unknow_00038	Stadium BGM	球场音乐3
unknow_00039	Stadium BGM	球场音乐4
unknow_00040	Stadium BGM	球场音乐5
unknow_00041	Stadium BGM	球场音乐6
unknow_00042	Stadium BGM	球场音乐7
unknow_00043	Stadium BGM	球场音乐8

5 重建镜像文件

将afs文件修改好之后，需要将这些补丁结合原版文件重新生成ISO，然后刻盘，如此才能在PS2上进行游戏。以《WE10》的补丁为例：

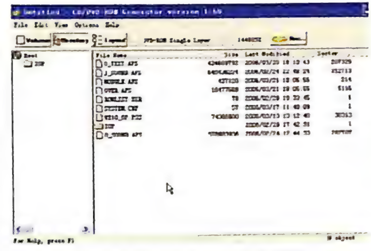
首先，我们需要用到原版《WE10》的ISO镜像、保证已经安装DEAMON虚拟光驱最新版、NERO刻录软件；其次，我们需要用DVDGEN这个软件，生成IML光盘索引文件：

第一步、解压cd_dvd-rom Generator 1.50.rar，运行执行文件，启动软件；

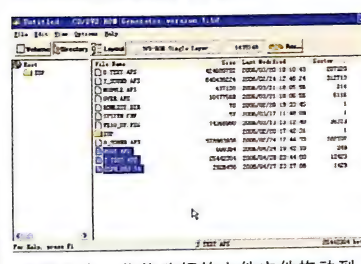
第二步、点击OK，进入下个选项，选择DVD-ROM Master Disc，点击OK；



◀第三步，将你的原版光盘ISO镜像用DEAMON读出，然后将原版虚拟光驱中除需要修改的文件之外的所有文件全选。



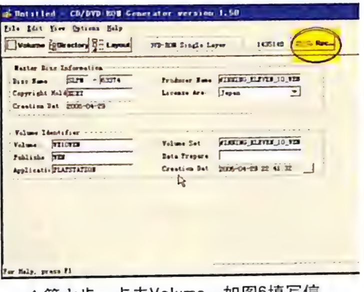
▲第四步、将光盘上选中的文件拖动到cd_dvd-rom Generator的右边窗口，放开；



▲第五步、将修改好的文件文件拖动到cd_dvd-rom Generator的右边窗口，放开；

第七步、生成IML文件，退出，如果出现提示出错信息不用理会，然后关闭软件。

然后，我们将重新创建镜像文件，需要用到Apache2这个软件：



▲第六步、点击Volume，如图6填写信息，然后点击图示中的RECORD按钮；

第一步、安装后启动，导入刚刚建立的IML索引文件；

第二步、选择Import IML File选项，选中刚刚第2个步骤中建立的IML文件；

第三步、选择Build ISO，在你空闲空间有2G的硬盘上建立一个ISO镜象文件，然后等待建立完成就行了。

最后，刻盘前先要安装NERO刻录软件，并且保证拥有刻录光驱和合适的空白刻录光盘；因为生成的是减肥后的1.7G的ISO文件，原版是充斥了冗余文件的4个多G的ISO，虽然不影响运行，但如果直接用NERO刻录这个ISO是肯定要出错的，解决方法如下：

第一步、用DEAMON读取重建的镜像文件；

第二步、采用NERO的“光盘复制”模式，源光盘指向DEAMON读取的ISO光驱盘符，然后写入光盘指向您的刻录机，接下来尽量降低速度(2X或者4X就够了)刻盘即可，在盘片选择上，推荐DVD-R、威宝的变色龙或者三菱的盘，而DVD+R因为PS2光驱兼容性问题不予推荐。

如此一来，我们自己动手制作的、加入了全新要素与补丁的《WE10》PS2光盘就制作完毕，可以放入光驱中进行游戏了。如果配合前面所述的导入存档，则可以实现最新最全的真实要素修改。

小贴士4

NERO：一种功能强大的刻录软件，需要配合刻录光驱使用，在实况DIY中不可或缺。

IML索引：是建立新光盘镜像的索引文件，需要用原版镜像上的文件和修改后的文件配合生成。

6 各平台补丁面面观

虽然玩家可以用网络上的各种工具软件进行编辑修改，但更多的玩家则愿意采用各补丁小组修改好的补丁直接进行游戏。一来专业补丁小组出品的补丁改得比玩家彻底，二是使用简单方便，由于补丁整合了很多内容，因此补丁小组在放出补丁的时候往往采用完整ISO进行下载。玩家需要做的就是下载之后刻录，相当方便。不过，《实况足球》目前采用了多平台的发展政策，在PS2、Xbox、PSP、X360、NDS和PC上全面开花，各种游戏补丁针对的平台也有所不同——如何选择自己需要的游戏补丁，把《实况足球》打造得更合心意，这才是更多玩家想要的。





▲WEM的翻译很专业，没有增加各种主观的数据修改。

PS2平台

《WE10》抢先发售，认准WECG和WEM

PS2版的补丁发展历史比较长，在《WE7》时代就出现了加入了各种要素的改版补丁，国内的补丁更多是整合国外的资源。不过到了PS2末期，《WE10》日版出现后，则只有WECG和WEM两个补丁小组继续更新着补丁。其中，WECG在《WE8》时代以王涛全中文的解说为特色的补丁赢得了玩家们的一致好评，而WEM则是以专业的翻译、忠于原版的数据和真实的球衣取胜。由于《WE10》的球衣并未破解完成，因此目前两个版本的补丁都仍未加入ISO修改球衣。WEM在《WE10》发售2天内就发布了菜单汉化补丁，这是基于《WE9》的汉化成果而取得的神速进步，同时，WEM还用半年时间汉化了所有球员的中文名单，并且采用编辑存档实现了转会，其严谨程度可见一斑。WECG首先实现了《WE10》在2006世界杯前的镜像修改，将世界杯名单更新为32强真实名单，同时加入了足球小将的人物，并且采用存档实现了全英文球员名和真实球衣，在最新发布的WECG2.0中，更是将虚拟的足球小将扩大到50人，同时增加了新赛季转会，添加了大量的足球歌曲。

如果您喜欢原版数据，只需要修改其他真实要素，那么WEM的补丁适合您；如果您喜欢数据的不断更新，那么请首选WECG的补丁。

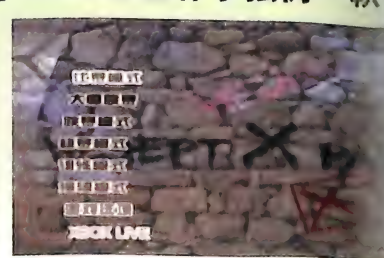


◀WECG是市面上常见的补丁版，以修改全面取胜。

Xbox平台

《WE9》美版彻底修改，X_TEAM移植补丁独树一帜

Xbox上的补丁大都是国外玩家在《PES5》和《WE9》美版基础上进行修改制作的，其中最著名的是韩国人制作的K_patch补丁，其最新版本为1.3。该补丁修改了游戏音乐、开机画面及真实球衣等。而国内的补丁小组则更多是在汉化上下功夫，目前只有WSI网站旗下的X_TEAM小组推出过针对Xbox平台的《WE9》美版1.0补丁，补丁的所有资源是从PC版EPT7.1ex的《PES5》补丁移植，借鉴了kpatch的部分资源，并在此基础上针对Xbox版的专有信息进行优化了的“中文＋真实要素”补丁。补丁实现了所有球员名、菜单、球场、球队名和帮助文件全部中文化，并且增加了完全真实要素：更新了最新的阿迪达斯和耐克的新款足球，所有球队的队徽、球衣全部为现实中真实存在的，球场广告牌也根据2006世界杯和欧洲冠军联赛进行了更新，同时也用存档方式制作了完全真实转会补丁。不过，该补丁没有后续更新，也是惟一一款没有被盗版商销售的补丁作品。



▲X_TEAM让我们在Xbox上首次拥有了面向国人的实况补丁。

PC平台——《PES5》资源丰富，外挂至上

PC版的《PES5》是三大主机平台中显示效果最好，同时也是DIY最彻底的。和PS2只能修改脸部贴图不同，PC版可以随意修改3D建模，同时支持外挂软件，实现更多的真实要素。目前，PC版《PES5》最优秀的补丁作品有两个，一个是EPT的EP7.9SE补丁，一个是SUPER PATCH SP4的国外补丁。

EP7.9SE的制作小组以风格严谨著称，来自于国内《实况足球》专业网站http://bbs.weshareit.net,该系列的补丁通常不会修改球员能力数值。7.9版对汉化细节精益求精，使其更符合国内足球专业术语和中文语言的习惯。该补丁依照真实照片对所有五大联赛球队及全部国家队的球衣进行了重新制作，此外还根据2006年世界杯和最新的2006～2007赛季的夏季转会对国家队以及俱乐部人员进行了调整。补丁中全面更新了各球队的最新阵容和阵形，同时增加了大连实德和上海申花两家俱乐部。该补丁还由国内外专业脸型制作者根据真实照片制作了面部贴图。而全部球场也均按照真实照片更新，并制作了德国世界杯将使用的两座球场以及北京工人体育场和上海八万人体育场。而即使是球场内的草皮纹路，也都根据实际情况进行了制作和细节调整。该补丁一直根据最新转会进行着更新，最新的补丁是E P 7 . 9SE06～07赛季补丁，该更新补丁根据新赛季进行了大量调整，在转会的细致程度上，甚至超过了《PES6》的官方数据考证。



▲EP7.9SE2006～2007赛季把《PES5》的战火延伸到了现在。



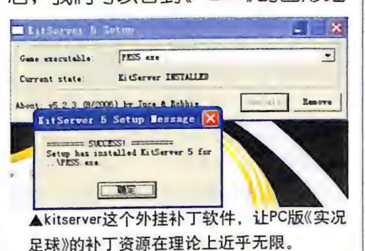
▲SUPER PATCH补丁，以丰富的外挂著称。

SUPER PATCH SP4补丁，则是来自于国外http://www.evo-web.co.uk/网站的优秀补丁，之所以叫SUPER PATCH，实则是一个超级大补丁。SP4里面包括了丰富的球场、球衣、足球、脸型等，而且外挂编辑得很人性化，很容易修改更新。在音乐、界面，球迷音效方面相当出色，而且里面有大家关注的几大联赛的升班马，同时把元老球队改为U21青年队等等……

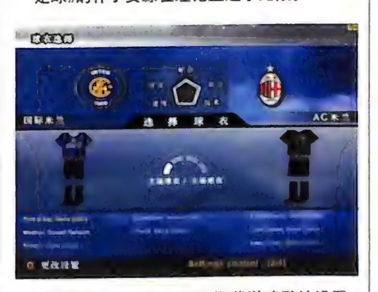
和PS2以及Xbox版本的补丁需要导入修改afs文件不同，PC版的补丁目前更多采用的是用外挂软件的方式进行更新，也就是说，我们不需要将球衣、球鞋、脸型、足球、球场这些资源导入原始文件，只需要安装一个基于《PES5》的外挂软件kitserver，然后就可以实现超级补丁了。kitserver还可以让近乎无限多款式的足球、官方规定之外的多套球衣、150多个球场以及无限的脸型在游戏中显示……当然，这一切都取决于你电脑的数据处理速度……

有了外挂软件，我们就不需要面对破解和导入球衣了，外挂软件针对球衣的修改是直接覆盖原始球衣贴图的，因此一推出就相当受欢迎。不过，外挂软件毕竟是在游戏之外强制运行的，因此相对于原版游戏而言，加入了外挂软件的《实况足球》需要更快的CPU、更好的显卡以及更多的内存，否则就会出现画面不够流畅的情况。如果我们需要流畅运行PC版的《实况足球》并体会外挂软件的威力，那就让您的电脑尽快升级吧。

不过，PC版的《PES5》还存在一些官方的BUG：在《PES5》中，我们常常看到观众席上空空如也。如何让球迷回到球场，如何让球场热闹起来呢？采用一个叫lodmixer的软件，即可修改观众席的显示人数以及其他显示细节。观众人数少是因为Konami官方修改了同屏显示的多边形数，为了让在低配置的电脑上运行更流畅而进行的调整。运行lodmixer，该软件就能自动寻找你的PES5.EXE执行文件，不需要我们手动查找，相当方便。运行软件后，我们可以看到《PES5》的图形细节分别为1～5共5个级别，1最高，5最低，一共有5个选项。我们将前3个选项的细节调整为1，其他的可以不动，然后在下面的"所有视角都能显示观众"的选项上打钩，选择"保存"，只要出现"SUCCESS"的对话框，就说明修改成功了。在细致度最高的情况下，即使是很远的视角你也能清晰地看到球员的号码。不过细节最高的情况则会占用更多的电脑资源，游戏运行得可能会非常慢。在显卡档次不够的情况下，还是不要将全部选项调整到最高了。当然，如果您有目前顶级的显卡，就不妨用本软件把所有显示选项设置为最高，这样的图像质量才会是顶级的……

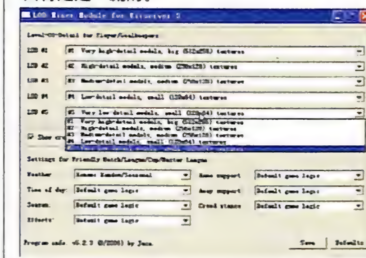


▲kitserver这个外挂补丁软件，让PC版《实况足球》的补丁资源在理论上近乎无限。


▲在游戏中，kitserver可以取代游戏默认设置功能，我们只要记住热键就可以了。



▲外挂软件比原版游戏更消耗电脑资源，不过画面肯定是一流的。


▲lodmixer可以调整更多的细节，在电脑硬件许可的范围内进行调整吧。

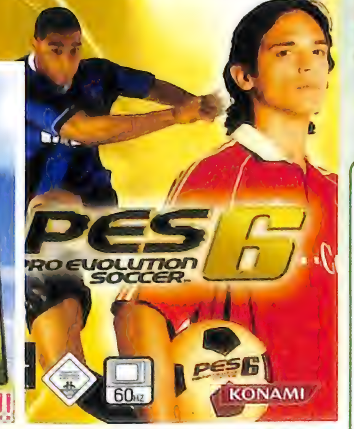
另外，只能存档23个的BUG目前还没有解决，但是《PES5》中可以支持8个记忆区域，大家在存进球存档的时候可以将这些存档文件保存到包含选项文件的1号文件夹之外的另外7个文件夹中，就不会出现超过23个存档死机的问题了。

PSP、NDS、X360平台——DIY才刚刚开始

PSP版的《实况足球》只推出了《WE9 无所不在》的日版和《PES5》，数量不多。不过，PSP版《实况足球》的资源结构和PS2版如出一辙，因此其真实补丁制作也与PS2类似。在今年国庆期间，EPT小组为《WE9 无所不在》制作了一款汉化补丁，目的是测试补丁制作难度，真正全面的补丁制作则要等到PSP的《WE10》发售时才开始。而在X360平台上，《实况足球》将携带Konami的新引擎出现，而WSI的程序员NEOGEO64表示也将针对X360的《实况足球》尝试制作补丁工具；至于NDS的《实况足球》也有更多的补丁制作组织跃跃欲试，希望能为已经发售的《WE DS》增加更多的真实要素。



▲《WE DS》已经上市，不过目前看来素质一般。



▲X360的《实况足球》将会是什么样子呢……这是玩家们眼下最为期待的话题。



▲《WE9 无所不在》的补丁其实不过是在为《WE10》做准备。

后记

目前，《实况足球》的补丁制作呈现出了百花齐放的态势，更多优秀补丁的出现让我们看到了DIY界的繁荣。我们有充足的理由相信，只要真实足球还在世界上运转，那么基于真实足球世界的游戏补丁就会继续下去。在期待官方新版《实况足球》到来的日子里，我们不妨动动手，按照心中的想法将《实况足球》装扮得更加美丽，岂不快哉？

The Destinies mend rifts in time as Man etches fate anew

ヴァルキリープロファイル2 -シルメリア-

VALKYRIE PROFILE SILMERIA

■ 好想睡觉

“《女神侧身像》系列”（以下简称《VP》）一直是我比较喜欢的游戏，这次在《VP2》发售前就对她抱有很大的期望。当游戏入手后，我惊喜的发现3A没有辜负众望，《VP2》的素质之优秀都到了令人发狂的地步！

兴奋之余就一口气通关并进行多周目红莲迷宫的研究中。不过，这段时间真是大作不断，接连有《异度传说 三章》、《梦幻骑士5》等……当我都通关之后，再回过头来发现大家都在研究红莲迷宫。虽说“通关之后才是真正开始”，但其实正常流程也有很多值得研究的地方。我写这篇文章的目的只是想通过这篇文章引起大家对正常流程研究的兴趣。

《VP2》邪道攻略

3周目公主单人11小时内无伤通关

极限通关限制条件

就如标题所言，这次攻略是公主阿莉莎一人在3周目11小时之内无伤通关。至于为什么选公主，因为只有她一直都在队伍中(主角嘛)。但又为什么是3周目呢？主要是1周目太简单了，4周目或以后，敌人能力大幅度提高，通关是没问题但是否能在时限之内通关，按照笔者的限制，自己现在还没有这个自信。只有看各位高手达人的努力了。至于2周目嘛，我之前已经写过一篇关于公主阿莉莎一人在2周目10小时之内通关的研究，所以为避免重复的嫌疑才选择3周目的。而且这次攻略的重点是无伤，这与之前我写的2周目研究的侧重点不一样。2周目注重的是时间，而这次3周目注重的是无伤，11小时的时限只是为了让大家不要去浪费时间去做一些无谓事。以我2周目的经验，3周目通关的话需要比2周目多用大约半个小时，无伤的话大概还要多花费半个小时，所以才限制为11小时。由于我对于多周目急速通关有很多经验，所以实际时间比预定的要快个十来分钟。

上面说了这么多，该正式介绍一下这次有哪些限制：

1）除了剧情战、挡路的巨型敌人(如下图)外不能打杂兵(碰都不能碰，如果遇敌只能逃跑)。



2）除了第三章奉龙殿的BOSS外，所有BOSS只能打一次。

3）只能返还以下几个封印石：剑の加护、盾の加护、轻き绵埃の戒、光跳の加护、光咒の加护和无力な绵帽子の戒。

4）收齐20位英灵，剧情人物ディラン、アリューゼ、レオーネ、レザード离队时LV不得超过35级(包括35级)。

5）不能使用决之技。

6）只能习得以下技能：(也可以不学——当然，不止公主可以学)：

攻击技能

技能名称	技能效果	组合方法	要求色属性
マイトブロウ	更容易将敌人打成气绝和破防状态	斩击+雷+强化	蓝色
ブレイクアップ	发动部位破坏攻击时再进入崩坏攻击模式(BREAK MODE)的几率上升	腕+斩击+发挥+强化	蓝色
スピリットコントロール	攻击时出现紫炎石的数量增加	腕+斩击+雷	红色
ダブルエッジ	一次攻击可以造成2次的伤害判定	斩击+穿+腕+炼成	红色

必杀技能

技能名称	技能效果	组合方法	要求色属性
トイルーシーイング	发生会心一击的几率上升	穿孔+炎+强化	红色
マジックスレイヤー	对魔法师系的敌人给予更多的伤害	斩击+弱体+发挥	红色
アンホーリィスレイヤー	对不死系的敌人给予更多的伤害	斩击+弱体+圣	蓝色

防御技能

技能名称	技能效果	组合方法	要求色属性
ガッツ	HP剩余量在10%以上时受到致命攻击时会剩下1点HP	体+治愈+炼成	蓝色
プロテクトマジック	可以防御或回避魔法系的特殊攻击	头+殴打+冰+反抗	蓝色
ファーストエイド	受到敌人的攻击时，有一定几率恢复该攻击伤害值的一半HP	体+治愈+圣	蓝色
フリーアイテム	使用道具不消耗AP值	头+腕+发挥+反抗	蓝色
バイタルアジャスメント	战斗胜利后HP恢复至100%	体+土+治愈	绿色
ミサイルプロテクション	完全防御正面的飞行道具攻击	头+腕+反抗	红色

状态技能

技能名称	技能效果	组合方法	要求色属性
アイアンフィスト	战斗中ATK为1.2倍	体+炎	蓝色
ハードボディ	战斗中RDM为1.2倍	体+土	蓝色
トレーニング	战斗中角色的ATK／MAG／HIT／AVD／RDM／RST下降20%，战斗后得到的经验值上升为1.5倍	脚+强化+弱体	红色
フェイント	武器的攻击力变成武器的ATK＋MAG的总和	头+腕+发挥+冰	红色
タフネス	战斗中角色的HP为正常情况下的2倍	体+脚+炎	绿色

极限通关前的准备

首先需要知道一点，在《VP2》中除了按暂停键外，任何行为都会浪费时间，所以在攻略流程要尽量不做无意义的事。这起码需要我们十分熟悉正常流程，对所有迷宫都了如指掌——知道所有宝箱的位置和拿法并知道宝箱里是哪些物品，了解全部20个英灵所在地和每个地点会有哪些英灵加入，知道每个BOSS身上都可以打出哪些物品。以上这些常识在各大网站和杂志都有详细的介绍，本文不再讨论。

其次我们要知道此次攻略会遇到的困难：能力低、资金少、时间紧、装备有限，而我们要对付的基本都是BOSS，其能力比起一周目提高了很多(具体是：单人时——HP×2.5、ATK×2、MAG×2、HIT×1.29、AVD×1.29、RDM×1.29、RST×1.29；多人时——HP×1.5，ATK×2、MAG×2、HIT×1.29、AVD×1.29、RDM×1.29、RST×1.29)，经验值与资金倒没变。如何在最短的时间内无伤击败这些BOSS成了我们主要的课题之一。

最后就是如何应对上面所遇到的问题。对于能力低、资金少的问题，前期可以通过解放英灵来补充和调整。由于只培养公主一个人，资金应该足够了。中期在奉龙殿打BOSS练级时带上共享经验值的封印石，这里会解放大部分英灵来获得能力的提升。这样对付后期的BOSS会轻松许多。但练级也会花费大量的时间，这就需要各人根据自己的情况来具体安排。对于装备，只能靠购买和宝箱获得，还有从



怪物身上获得。不过如果得到的装备公主不能用就卖掉吧，其中有些装备的数值还不错可以保留下来给英灵，这样可以获得更多的能力药。

准备1

对于战斗，要考虑的是如何给敌人造成更大的伤害，如何让我方的伤害为无伤。这首先要谈一谈伤害值的问题，先来看公式：

1. **物理伤害计算公式：**

（攻击侧ATK－防御侧RDM）×普通攻击倍率①

2. **属性附加伤害计算公式：**

｛（攻击侧MAG－防御侧RST）×1.2＋（5×攻击侧等级）｝×普通攻击附加属性倍率×（100%－防御侧属性抵抗）②

｛（攻击侧MAG－防御侧RST）×1.2＋（5×攻击侧等级）｝×武器附加属性倍率×（100%－防御侧属性抵抗）③

对于实际物理伤害值＝（①＋②＋③）×N（0.8≤N≤1.2）

①是自己测出来的（159期《游戏机》上有公式介绍），②、③是网友提供的，最后的N是自己测出来的，N的取值完全随机，但不会超过其范围。（攻略中只用公主，所以我只测了轻战士的N，不知其他职业会不会有所变化）。本来还有在封印石的情况下的属性攻击公式，但这只和攻击者的MAG有关，而ATK则对其完全没有影响——在能用上属性封印石几处时，公主的MAG低得可以忽略，所以完全可以无视这个公式。

我们不是上数学课，所以不会去讨论具体伤害值，只须去关心哪些会影响伤害值的大小。主要是尽量提高角色的MAG、ATK，选择倍率大的普通攻击，选择适当的武器攻击，注意属性和封印的影响。当然这些是不够的。网上大家还发表了许多意见，经过自己的整理和测试就



有了下面这些。其实下面这些有许多人已经知道了，但恐怕并不是所有人，所以自己只好再重复一下，也许还有不完善的地方，还请大家多多指正。

准备2

游戏中有的攻击拥有吹飞、浮空、倒地这3种效果中的一种，初看会认为这3种效果只是影响连击的连携方式和魔晶石与紫晶石的获得的不同而已，但实际上它们对攻击力的影响也能明显：

倒地 倒地后敌我双方的所有方向修正都无效，包括我方的背击1.5倍加成和敌方的特定方向防御加成（在敌人倒地前攻击过的



角色仍然有1.5倍修正，不过倒地后才攻击的就没有了）

浮空 浮空后敌人的所有防御加成都无效，可以尽情追打。浮空后再将敌人倒地，回复的AP值是平时的4倍。

吹飞 将敌我双方的距离拉开，高周目必须掌握的技能。但是要注意的是如果在将敌人吹飞，敌人撞墙后又弹回来的瞬间攻击，伤害会上升1.5倍。

游戏中还有几种特别攻击，现在发现的特别攻击一共有3种，分别是：

会心攻击 简单说就是RDM、RST和抗性完全无视的攻击，由人物的HIT和AVD来决定发动几率，虽然并没有附加倍率，但由于几乎无视所有防御能力，还是很强大的，高周目更能体现出它的作用来。

斩断攻击 将敌人的重要部分切断时出现的攻击，出现时画面会闪现红光，敌人会被一击死，同时发动角色会有特殊台词。由我方的攻击力和敌人的HP决定发动几率，攻击力和HP越高机率越大。

必杀一击 目前只确定所有的轻战士和芙蕾可以发动，效果和斩断攻击相同，不过并不需要切断敌人的任何部位就可以直接发动。发动条件和要求还不清楚。我在攻略中有好几次对BOSS发动了必杀一击，当时还奇怪BOSS的HP怎么一下见底了，明明还有2/3的啊？后来才回过神来。

接下来就是防御方式。游戏中敌我双方都拥有2种防御方式，分别为：

格挡 使用武器或盾牌格挡，效果为伤害下降3/4，须破坏格挡装备才能给予正常伤害。不过敌人的很多招式和我方的部分角色的招数以及所有魔法都是无视格挡的。

防御 敌人在身前形成一个好像力场的防护罩，效果为攻方攻击力下降3/4，因为是攻击力下降，所以伤害太低会变得没有伤害，任何攻击都不能直接破坏防护罩，只能靠连续攻击来击破。另外，所有的背后攻击都是无视防御和回避的。

有的敌人会同时使用格挡和防御（比如昂翼，身前防御＋武器前后格挡）使得我们很难对它们造成有效的攻击，这时最好使用绕背＋格挡无视攻击来进攻。

最后还有攻击范围和冲刺距离：

其实稍微细心一点的人都会注意到，不同角色的攻击范围和冲刺距离是不同的，好好利用的话，可以更方便的先制攻击敌人，各职业的攻击范围和冲刺距离为：

攻击范围 弓斗士＝魔法师＞重战士＞轻战士＞空手的角色

冲刺距离 会飞的＞会飘的＞身体轻的＞身体重的。

人物简析

公主，游戏中最重要的角色，同时也是最容易被忘记的角色。相比芙蕾，布拉姆斯和亚莉那种压倒性的强大，公主虽然也拥有不错的攻击力，但却由于太过狭隘的攻击判定使得认真使用她们的人很少。公主是所有角色中最早学会加血魔法的角色，周目越高就越能体现她的重要价值。作为主角，最强的招式却要49级才能学到，好像晚了点，但实际上她的大部分招式威力都不错，而且上中下三段攻击的招数都一应俱全，用来破坏部位也是不错的。

招式解析（这是我自己分析的，如果有什么不周的地方请大家多加指正）

カッティングエッジ 阿莉沙最开始就有的招式，威力一般。攻击判定是从斜上80°到水平90°。适用于攻击和破坏大多敌人的中上部。

インプライリアクト 阿莉沙最开始就有的招式，威力较低且带浮空效果。攻击判定是斜下45°，适用于攻击和挑空具有下半身判定的敌人。

ミラージュピアス 阿莉沙最开始就有的招式，威力在开始还算不错，附有比较高的破防能力，攻击判定为水平正前方，适用于攻击和破坏大多数敌人的中部防御。在游戏前期是快速灭敌的重宝，一定要好好加以利用。

ターンアラウンド LV8时习得，威力比インプライリアクト稍大，附有5%几率气绝。扫腿技，攻击判定是在最下方，敌人位置稍高一点就会打不到，体形不是太大的话，会被打成小浮空，可以追加中上段的攻击。不过等习得ガストウインドウ后，这招就没有上场的机会了。





クロスラッシュ LV14时习得，第1HIT是攻击判定为中上段的挑空，第2、3HIT是攻击判定为前方水平的横斩，3HIT全中后，敌人会被弹远到地上。威力较大，就是硬直时间比较长，不适合连击。

トライクルセイド LV20时习得，是高挑空技。第1HIT的攻击判定为斜下90°～45°、第2HIT的攻击判定为斜下30°～斜上10°、第3HIT的攻击判定为斜上15°～斜上45°，体形不是太大的话很难打全。



ディープインパクト LV30时习得，公主惟一的吹飞技（长按攻击键）。第1HIT是攻击判定为斜下15°～水平90°的横斩，第2HIT是攻击判定为水平90°～斜上20°的横斩。两HIT是流畅的一横斩，威力与インプライリアクト相当。适用于攻击和吹飞敌人，但对体积较大的敌人，吹飞距离很短。由于吹飞后仍然可以追打，所以可以放心使用。

ガストウインドウ LV38时习得，足部攻击技。攻击判定为斜下30°，只要中了第1HIT，后面的两HIT必中。同样敌人位置稍高一点就会打不到，千万不要接在浮空技后面使用。威力是这次攻略中第二强的。威力不错，在空中也可以发动，配合浮空技可以把敌人打到很高。

スパイラルピアス 阿莉沙最强的攻击招数之一，威力很大，判定在所有的招式中算是数一数二的了。此技虽是攻击判定为前方水平90°但出剑时带有的剑气也具有攻击判定，所以实际判定应为斜下45°的水平90°～斜上45°的水平90°之间，另外第3HIT时有5%几率气绝。需要注意的是主要攻击力集中在第3HIT上，所以发动的时候不要过快 的按键。



简单连击推荐



1.ミラージュピアス＋カッティングエッジ＋クロスラッシュ：早期的连击技，第一击破防，后两击得攻击力和判定都不错，一般用在全队最初攻击。

2.トライクルセイド＋カッティングエッジ＋ガストウインドウ：中期常用的连击，跳斩之后把敌人打下来，第三击要等敌人完全着地之后之后再发动。

3.ガストウインドウ＋クロスラッシュ＋スパイラルピアス：后期的主力技，第一击对飞在空中的敌人无效，可以换成トライクルセイド，整体比较稳定，很容易打全。

最后付上几张相关图表（很重要）

アリーシャ

等级99能力的大概值

HP	STR	INT	DEX	AGL	CON
20206	201	116	177	146	136

属性抵抗

炎	冰	雷	土	圣	暗
0%	20%	0%	-20%	0%	0%

普通攻击

名称	习得等级	AP	倍率	备考
インプライリアクト	初	7	0.7	
カッティングエッジ	初	6	1	
ミラージュピアス	初	8	1.1	
ターンアラウンド	8	5	0.8	5%几率气绝
クロスラッシュ	14	7	0.30+0.40+0.40	
トライクルセイド	20	8	0.35+0.35+0.35	
ディープインパクト	30	6	0.35+0.35	
ガストウインドウ	38	8	0.45+0.45+0.45	
スパイラルピアス	49	9	0.30+0.30+1.10	第3HIT时5%几率气绝
スカイハイエッジ	道具	9	0.40+0.40+0.40	

推荐战魂	解放时机	获得道具	转生地点
ミトラ	Chapter3	ミトラの圣水	丧失の森
リシェル	Chapter3	识者の经验	コリアンドル村
ローランド	Chapter3	50000 OTH	ヴィルノア
テイリス	Chapter5	无欠の护符	港町ゾルデ
アルム	Chapter3	50000 OTH	昏き妄执の馆
クリスティ	Chapter3	50000 OTH	キセナ草原
カノン	Chapter3	ノーブルエリクサー	スカピア溪谷
フイレス	Chapter3	金の卵	港町ゾルデ
ミリテイア	Chapter3	50000 OTH	クレルモンフェラン
アーロン	Chapter3	50000 OTH	コリアンドル村
アルカナ	Chapter5	50000 OTH	カルスタッド
フアーラント	Chapter3	オーバードライブ	トゥルゲン矿山
セルヴイア	Chapter3	无	アウドゥーラ水上神殿
ラシーカ	Chapter3	贤者の秘药	カルスタッド
アドニス	Chapter3	重战士の知识	ヴィルノア
リディア	Chapter5	无	クレルモンフェラン
ルイン	Chapter5	女神の灵药	精灵の森
エーレン	Chapter5	50000 OTH	苍枯の森
ゼノン	Chapter5	无	サーマ沙漠
イージス	Chapter5	炼金术の书	港町ゾルデ

剑

名称	属性倍率
灵剑カールスナウト	圣20%
狩剑ヒルド	圣30%
フロストペイン	冰20%
ライトニングエッジ	雷20%
アイシクルソード	冰20%
フレアバゼラード	炎20%
ホーリィソード	圣10%
闪刀シルヴァランス	圣10%
魔剑グラム	暗10%
名剑ムーンファルクス	圣30%
魔剑レヴァンデイン	炎100%
魔剑ダインスレイヴ	圣20%

此次流程所能获得的剑(斩击/红)

名称	攻击力	攻击回数	属性	决之技	其他效果	价值	主要入手方法
ロングソード	6	2	—	×	—	500	港町ゾルデ的武器防具屋
クレストエステック	8	3	—	○	HIT5、决技槽增加量1.5倍	—	ディパン城的宝箱
シャムシール	10	3	—	×	—	3500	港町ゾルデ的武器防具屋
レイピア	12	2	—	×	—	2200	ディパン城下町的武器防具屋
ヴィーキングソード	15	2	—	×	—	—	リザードマン掉落
灵剑カールスナウト	16	2	圣	×	RST5	500	クラスティゴーレム掉落
ファルシオン	18	3	—	×	—	200	セルドベルグ山岳遗迹的宝箱
狩剑ヒルド	25	1	圣	○	—	200	ディパン城脱出途中的情节后调查周围所得
ワルーンソード	25	3	—	○	HIT10、ADV10	7000	ヴィルノア的武器防具屋
バラッシュ	30	3	—	×	—	—	スルス火山洞窟的宝箱
フロストペイン	32	2	冰	×	MAG15	15000	カルスタッド的武器防具屋
シンクレアサーベル	38	3	—	×	—	20000	クレルモンフェラン的武器防具屋
ライトニングエッジ	40	2	雷	○	RST5	30000	クレルモンフェラン的武器防具屋
アイシクルソード	52	3	冰	×	—	40000	クレルモンフェラン的武器防具屋
曲刀ハルペー	55	2	—	×	对有鳞覆盖的生物特效	—	バーサーカー掉落
名刀蜘蛛切り	58	2	—	×	对虫系特效	—	スルス火山洞窟的宝箱
フレアバゼラード	65	3	炎	○	MAG50	—	蟠龙殿的宝箱
ホーリィソード	95	3	圣	○	MAG30	70000	ディパン城(Chapter4以后)的行商人
名刀莲断ち	110	2	—	×	植物系特效	65000	港町ゾルデ的武器防具屋(Chapter4以后)
闪刀シルヴァランス	150	3	圣	○	MAG20、一定确率敌麻痹化	—	ユグドラシル的宝箱
名剑アロンダイト	170	2	—	×	对女性特效	120000	精灵之森的宝箱
圣剑アスカロン	220	1	—	×	必爆击	—	レッドドラゴン掉落
魔剑グラム	240	3	暗	○	—	—	ヴァルハラ的宝箱
ヴァンパイアソード	275	3	—	×	RDM-20、RST-20，一定确率使造成的伤害变换成HP	—	ヴァンパイアロード掉落
神剑グランス・リヴァイバー	350	3	—	○	—	—	レナス的初期装备
神剑ランドグリーズ	450	3	—	○	HIT10	—	ヴァルキリー的初期装备

辅助魔法

名称	习得等级	AP	效果
キュアプラムス	7	35	最大HP的80%回复
オーディナリーシェイプ	14	12	异常（毒、混乱、沉默、冻结、麻痹、石化、气绝）状态回复
エヴォークフェザー	40	40	战斗不能回复并且HP回复20%

正式攻略

在攻略前，有几点需要向大家说明：

（1）公主单人作战并不是只派她上场，允许有其他角色在，当然只是负责恢复其异常状态和战斗不能（不是公主），并不能参加攻击。（这次有两场BOSS战例外，也只有两场。当然只是扔个道具而已，并不会直接参与进攻，后文有详细说明）。

（2）由于是单人战斗，所以在对BOSS时，经常冲到其身后进行攻击，AP不够就围着BOSS绕圈，尽量将位置保持在BOSS身后。如果发现BOSS的攻击范围是后面，就冲到其他位置攻击或使用道具，让其改变攻击方式。我们称这种打法为绕圈战术，在此次攻略中这是对BOSS的基本战术，所以在攻略里就不再提及。另外，在中后期，当拿到轻きs绵埃の戒和习得ディープインパクト时，可以利用其特性将敌人吹飞至它的攻击范围外，也能使得自己不受伤害，这是这次攻略常用重要的技巧之一，一定要熟练掌握。

（3）由于游戏通关后无法记录，所以最终战前的记录就是此次攻略衡量成败的关键。一般来说，最终战前记录的时间在10小时20分左右或更短，那么有很大可能达成目标。倘若超过了这个时限，要完成这个目标就会变得十分艰难，一切皆要看各位的技术和RP了。

（4）迷宫中的宝箱并不推荐全拿，只须拿必要的就行了，其余的有时间就拿。细心一点的人就会发现，在如下图所示的地方连续发射2个光子与敌人交换位置比自己走路快多了。迷宫中有很多地方都能如此，要多加利用。

CHAPTER 1

港町ゾルデ

拿了ボルト酒和战士の秘药后马上去武器店卖掉交易品并买进クロスグリーブ和属性为治愈的红色饰品以及药品若干（推荐只买前两样，许多装备和药品在迷宫中有，不够时才买。以后就不在此问题做过多说明）。之后整理装备——把鲁法斯的装备卸下来给公主（以后同类问题也是如此）。去看完诗句后马上离开。

丧失の森→皇家の地下道

剧情后不要按得太快，小心进入战斗讲座。这里太简单，宝箱全开。这里一定要收リシェル和ローランド这两位英灵。注意：在加入时，LV会有小小的波动，这二位加入时LV一定要是1。加入后在第三章尽早将其两位解放就能获得识者の经验和50000 OTH。这对于初期的我们来说是十分宝贵的。随后进入BOSS战：

皇家の地下道BOSS



——无-伤-战-法——

第一战也是最耗时的战斗之一。要无伤，惟一的办法就是攻击其盾牌并破坏掉，再攻击本体。只要多注意其攻击范围，就能达成无伤。话虽如此，但LV1的公主攻击力很低，打到盾牌上根本造成不了伤害。所以整个破坏过程相当耗时，即使破坏了盾牌，1次攻击也只能造成几十点伤害，接下来的攻击也相当耗时。如果希望早点结束的话，就祈祷公主发动必杀一击吧！

下面是建议通过时间，括号内的是我所用的时间。由于某种原因（见总结），我所用的时间只能是大概值，请原谅。

CHAPTER 1 クリア时间：0：25：00（0：20：19-估计）



CHAPTER 2

ディバン城下町→ディバン城→キセナ草原

去看诗句接着与士兵废完话后进入ディバン城，这里的迷宫很简单，拿完宝箱后进入BOSS战。在记录点前的宝箱里有一把可以使用决之技的剑，很废，以后卖之。以后看剑的好坏就不能以能否使用决之技作为标准了。



ディバン城BOSS

无-伤-战-法

这一仗也是相当头痛的一战，BOSS的HP低于一半会发大招，这招没法躲，再远都能打到你。所以只好找替死鬼，派血多防高的两位重战士站在刚开始的位置不动，HP不足一半就加血。这一战要使用道具ダブルサーチ。公主见BOSS发招就躲远些，如果目标是公主就准备读档吧！注意在BOSS的HP低于750左右就给它用フレアヴェム，不过记得先让BOSS把其他两人干掉，再对BOSS下手。



CHAPTER 2 クリア时间：0：50：00(0：47：13-估计)

CHAPTER 3

ヨリアンドル村→セルドベルグ山岳遗迹

在村里调整一下就可以往另一边的出口进发。

这个迷宫没有什么岔路，一直向前走即可。

封印石：遗迹中有剑の加护，一定要返还；至于雾の戒则不用拿，让它留在原地；先把自虐の戒放在取得的台座上；再把重き黑猫の戒放在剑の加护的台座上。这个时候的魔晶石恐怕还不够返还剑の加护，只好等以后再来。



上图中这个怪物身上有灵剑カールスナウト，一定要拿。

小BOSS：クラスティゴーレム

无-伤-战-法

这一战的难点在于如何在不受伤的情况下干掉两个杂兵。杂兵和小BOSS的攻击范围加起来能覆盖很大一片，如果直接冲进去，有70%的几率会受伤。首先，战斗开始后，公主先往前走几步，让杂兵的攻击范围向中央靠拢，然后冲刺到其中一个杂兵背后进行攻击。在AP剩余15点左右，利用冲刺离开，一边分散他们，一边恢复AP，接着再冲到杂兵背后进行攻击。反复几次，就可无伤干掉杂兵。这个方法是我以前玩机战F完结篇时经常使用的技巧"移动-攻击-再移动"的VP2版。(笑)至于小BOSS，由于正前方和正后方都有攻击判定，所以只攻击其正侧面即可，只要多注意些，是不会受伤的。



BOSS：飞龙　BOSS：毒蝎

无-伤-战-法

这一仗算是读档比较多的一仗，BOSS的防御力较高(相对自己的攻击力)，而且攻击范围也很令人头疼，特别是スラッツヤテイル这招。在背后近身攻击有80%的几率会被这招击中，而且毒蝎被分离的时候有50%的几率会在其攻击范围(只要分离时站在BOSS的侧面，就不会在其范围内，当然这也和当时的地形有关)，一旦在其攻击范围就会立刻攻击。由于这场战斗的空间十分狭小，自由活动的空间有限，很容易进入死角而被其夹击。这是非常考验操作技巧的一战，一定要有一个HP多、防高的角色来担当诱饵(比如刚加入的アリューゼ)，要注意别被吹飞了。对付スラッツヤテイル这招要离BOSS远点，大概在自己攻击范围的边缘(如图17)。在BOSS分离后要优先击破毒蝎，把可用的的攻击道具全都丢给它，如果被其攻击范围逼到角落，可以使用道具改变它们的攻击方式或利用冲刺突围。另外，公主如果能发动必杀一击，哼，算你小子走运！





ヨリアンドル村→苍枯の森

封印石：在3处拿到手枷の戒与4处台座上的毒针の加护交换并把毒针の加护放进3处的壳中；在11处拿到威を风ぐ鞘の戒(不过守护威を风ぐ鞘の戒的敌人也不是吃素的，以目前的能力100%会被其杂兵秒杀就更不要说队长了，没信心就不要去招惹。)放在12处的台座上。其实威を风ぐ鞘の戒拿到也没有太大用处，可以不用考虑。

BOSS：グリフオン

无-伤-战-法



比起前几个BOSS，这个BOSS就太容易了。只要围着它转就行了，而且如果能切断其尾部，就能发动切断攻击，将其一击必杀。惟一需要注意的是在干掉BOSS前记得让陪练活着即可。击破其后可以得到非常重要的道具翠の封阵器。

ヴィルノア→アウドゥーラ水上神殿→トゥルゲン矿山

买物品时别忘了买地图，之后打听到水上神殿和矿山的消息后我们准备好就要出发了。

封印石：进入神殿后先去最上层6处把石块推向左边，然后把2处龟裂の戒与7处的冰加护交换，并把冰の加护放到2处的壳里。至于金の加护可以无视。



迷宫按如图所示1～16依次前进即可。其中魔眼のビアス比较困难，但必须拿到，这对以后的攻略至关重要。另外在14处如图处发射光子就能交换到上面去。

BOSS：カーラケン

无-伤-战-法

这一仗分两部分：破坏水闸和正式攻击。破坏水闸很简单，只要留个同伴在初始位置当诱饵，自己冲过去就行了。正式攻击就要麻烦许多，一开始就要先给同伴加血，然后自己冲到BOSS背后去攻击。注意同伴就呆在初始位置，而自己则必须绕到BOSS的背后进行攻击。由于BOSS正面和侧面都有大范围的攻击判定，除了在后面进行攻击别无他法。其实BOSS还有身体周围的全范围进攻技，看到BOSS准备这招时只有使用道具让其改变攻击方式。要尽量让BOSS攻击岸上的同伴才有无伤的胜算，所以速战速决才是上策。其实在背后砍掉某个部位时，有非常高的几率进入BREAK MODE的状态。另外炎属性和雷属性的攻击道具可以对BOSS分别造成400多和600左右的伤害，要多加利用。

随后进入矿山，我们的目的是收英灵，不打BOSS，打了也没什么好处，顶多得点经验值罢了。也就是说要放弃这里的绯の封阵器，反正能带在身上的封印石不多，3个足够了。矿山没什么岔路，一路前进就是了。（PS：这里有一种很像蜜蜂群的敌人十分讨厌，只能用灵剑カールスナウト去对付，或者在自己身上带着业炎の理也可以。）

封印石：在拿到足枷の戒后放在上个房间里的台座上；来到记录点把业炎の理和早钟の加护带在身上。



カルスタッド→サーマ沙漠→スルス火山洞窟

在村里面得到沙漠的情报后回复一下出发。沙漠也没什么，直接穿过。

进入火山洞窟，按如图1所示沿1～16前进即可。如图2所示，从打×的地方掉下去会有两个宝箱，其中一个是名刀蜘蛛切り，一定要拿。

封印石：冰块の理、壁の加护、无色しの理均可以无视。在8处的台座上取得轻き绵埃の戒放在炎の加护的台座上，把炎の加护扔进壳里，只需把2处的命精の加护以及剑の加护带在身上。





BOSS：エヴォルブ1　BOSS：エヴォルブ2

—无-伤-战-法—

BOSS战1：第一战BOSS的伤害值很高，要非常小心。不过在背后攻击时，BOSS的攻击方式多半是状态攻击，只要站在如图23的位置进行攻，是不会有击太大的威胁，利用地形差和クロスラッシュ可以将BOSS打飞一小段距离，只要细心些是很容易无伤的。

BOSS战2：这一战与第一战有些类似，只是这个BOSS经常使用全周围进攻，一不小心就受伤了。最要命的是这儿受伤的话是要从头二连战的，这是为数不多让人比较痛恨的几战之一。如果同伴死了，就等BOSS快死时才救活。

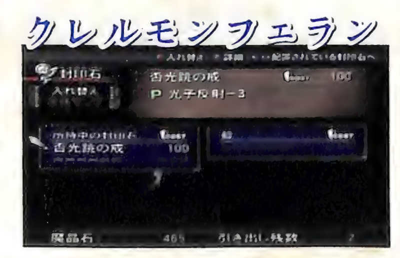


クレルモンフェラン→昏き妄执の馆→クレルモンフェラン

在这里打听情报、买完东西、看完诗句之后出城。

馆内基本上是一条路，所以不再多说。

封印石：魂を削る钩の戒和否光跳の戒基本无用，盾の加护则肯定是要返还并带在身上，至于经验を贪る貘の理拿了也没用。



小BOSS：（队长）グレーターデーモ

小BOSS：ドラゴン



这个小BOSS大家有兴趣的话可以去挑战，而且它身上还会掉落这个时候还算不错的道具，但这样一来势必会耽误一些时间，是放任不管还是挑战那就看自己的把握了。

在馆内的宝箱没有必要拿完，特别那些对操作有要求的宝箱，因为一旦操作失误就会耽误大量的时间。

迷宫中有的敌人按现在的实力而言是很难对付的，所以不用理会，一旦遇上那就逃跑吧。

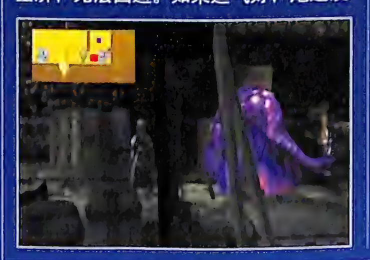


BOSS：杂兵バーサーカー

BOSS：レディ・クレイオ

—无-伤-战-法—

非常考RP的一战。前面的两个杂兵很好解决，剩下的バーサーカー只要注意在绕圈时不要站在BOSS的攻击范围内就应该没有太大的问题。接下来就是BOSS了，这个BOSS其实很好对付——就普通情况而言，只要在BOSS背后狂K就行了。如果要无伤的话，就比较令人头痛了。BOSS在HP低于一半就可能会用グラビティ・コントロール，这招几乎就是全屏，无法回避。如果运气好，她还没用这招就死了，那是最好。可是她的HP有20400啊，除非你的RP极好，那我没话说。可惜我RP不好，她每次都必定会用这招。在受了N次伤、读了N+1次档、死了N个脑细胞后终于让我找到了一个可行的办法—集中攻击亡灵本体，赶在HP低于一半或者她使用那招之前将其亡灵破坏掉，她就用不出グラビティ・コントロール了。要集中攻击亡灵本体，最简单的办法就是先让其倒地，在其起身之前追加攻击即可。只要多试几次肯定会成功的。另外还有一个无赖战法—在记录点之前的一个台座上安放上魂を削る钩の戒，然后找一个安全的地方按下R3键，等HP差不多时再冲上去补上一刀……当然有志气的人是不会这么做的！有人会说，要想这么做也不可能啊，前面还有一个小BOSS呢。其实只要站在如图的位置向上发射光子就能交换到里面去，小心跳下就能安上台座。利用上面的水晶石还可以交换回来。



クローサス森林遗迹

进入迷宫前应该多备些解毒药，这是一个对我方十分不利的迷宫。推荐按如图所示从1～12的顺序前进。这的宝箱可以全拿。

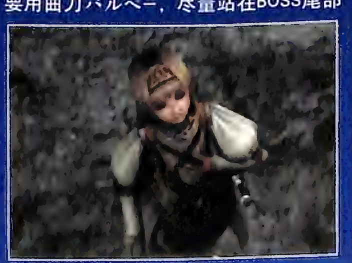
封印石：在迷宫中的封印石全部对BOSS有利，这里建议在台座上安上土の加护、雷の加护和轻き绵埃の戒。在6处取得雷の加护与轻き绵埃の戒交换并把轻き绵埃の戒放到台座上。在2处获得土の加护并把雷の加护安放到11处的台座上，回头再把土の加护安放到8处的台座上。



BOSS：ヒドラ

—无-伤-战-法—

这一战需要很好的耐心。对付BOSS要用曲刀バルベー，尽量站在BOSS尾部的侧面，这样就不会被BOSS的尾部扫击打中。如果能破坏尾部，就能放心的在背后进行攻击。在水中移动力受到很大限制，所以一定要在岸上移动。最好把BOSS引诱到如图27的位置或者岸上，再冲到侧面攻击。每次攻击不要把AP一口气用完，一般攻击一次，就停下来观看BOSS的招式有什么变化，一不对劲，马上利用冲刺离开。在HP降到一半以下时，BOSS会用全周围进攻的招数，在这招的攻击范围外是打不到BOSS的，所以只能使用道具让其改变招式或者让一个人去挨一下。最后时间就是胜利。



龙の墓地→奉龙殿

在第二张地图只拿左上的宝箱，有的宝箱可以无视，后面的宝箱一路拿完。之后进入整个流程花时最多的地方——奉龙殿。

推荐进入奉龙殿的时间：4：50：00（4：25：46）

迷宫很简单，最开始的日食有记录点，要多加利用。在阳光一定要拿经验な供す友の理。在轮光中的第一个台座建议放上命のみ粮とする戒，进门后先记录再去打小BOSS。如果在战斗中遇到有图中这种怪物，一定要优先快速解决，否则将非常麻烦。



在彩云时要注意，只需也只能被传送到毒部屋一次，拿完宝箱和英灵后马上离开。不必要拿的宝箱就不要拿了。无力な绵帽子の戒记得返还。去里月前记得带上。

在去里月前先记录一次，然后再去拿图31的这个宝箱，里面装的是ATK+30%的好道具。

最后去打BOSS时记得装上フレアバゼラード。

封印石：迷宫中一共有5个封印石，有用的只有无力な绵帽子の戒和经验な供す友の理，其中经验な供す友の理到手后要随时带在身上。至于其余3个则没有太大用处，基本可以无视。

小BOSS：(队长) マスカリテイスト カー
小BOSS：(杂兵) マスカリテイスト カー

—无-伤-战-法—

这一战有两个杂兵会随机变化，不过最好是クラリオーネ。对付它，只须里它保持一定的距离站在背后进行攻击，同时也要注意不要被夹击就行了。解决掉两个小杂兵后，剩下的两个マスカリテイスト カー由于没有背后的攻击范围和判定，所以就安心在背后进攻吧。只要逐个击破，就能无伤。另外，最好不要用下段攻击的招数，很容易打空。

BOSS：ドラゴンゾンビ

—无-伤-战-法—

这一战只让公主一人上，而且要准备大量的シャドウジェム和ホーリィジェム，当然シャドウジェム可以用其他道具带替，只是效果嘛……一开战，先让公主破坏3个发光的宝石，接着对BOSS用ホーリィジェム，会有90%的几率中沉默，这样它的范围技バッドスティンク就无效了。一定要在BOSS的后脚处攻击，但不要靠近尾部，会被BOSS的扫尾攻击到的。BOSS的转身速度比公主快，在快要进入BOSS的攻击范围时，利用冲刺离开。在BOSS的HP快接近1／3时，向BOSS扔道具，这时BOSS会变成决之技的攻击范围，公主就站在攻击范围



外对BOSS使用シャドウジェム，用个两三次后，BOSS就会改变攻击方式，这时就要对BOSS发起全力进攻了，这时就祈祷它不要发动决之技吧。无伤是属于我们的。战胜后先去发展剧情，拿到2个识者の经验给自己用，再在这练到32或33级就可以离开了。

CHAPTER 3クリア时间：6：30：00 (6：14：16)

CHAPTER 4

スカビア溪谷→港町ジルデ→丧失の森→皇家の地下道



BOSS战：ウル

无伤战法

简单至极的战斗，任何难度下都应该无伤的结束战斗。打他如果都不能无伤通过的话，就该检讨自己的操作水平了。

ディパン城

BOSS1-1：ガイン
BOSS1-2ウオルザ

—无-伤-战-法—

比较容易的一战，先对ガイン使用ホーリィジェム，会有95%的几率中沉默，魔法师中了沉默你说该怎么办——这是3A的BUG吗？还好，另一位是不会中沉默的，否则3A的人估计该集体站成一排，抛腹自杀以谢大家。至于整场战斗的重点则是在ウオルザ上，他虽然不会中沉默，但是会被冻结。所以一开战，先让ガイン中沉默后就站在ガイン的攻击范围里让他攻击，这时ウオルザ的攻击范围计有可能如图31所示，这就是惟一需要我们防范的一招。在加满AP后寻找机会对ウオルザ用アイスジェム，如果被冻结那是最好，立刻冲过去狂K。没有被冻结也没有关系，只要让他改变攻击方式就行。这时候就要冲过去快速解决他，ウオルザ被KO以后，剩下的ガイン就随便处理吧！

BOSS2：アリューゼ　アーリィ

—无-伤-战-法—

这一战有两个难点——如何在アリューゼ和アーリィ夹击下先干掉アリューゼ；如何不让他们不使用决之技。我先让公主冲到前面去引诱アリューゼ的注意力，当アーリィ下楼梯后且离公主有一段距离时，让另一名同伴冲到アーリィ的身后，当然离大叔越远越好。再换回公主开始趁机攻击アリューゼ，一定要赶在アーリィ杀掉另一名同伴后与アリューゼ会合之前将アリューゼ打到大约只有1／5的HP。接下来就开始与二位打太极，等自己的AP恢复满了以后，找机会集中攻击アリューゼ，就算不是背后也没关系，当然别进入アーリィ的攻击范围。大叔被干掉后，剩下的アーリィ同样是把HP打到1／5左右，然后一口气扔完所有的AP，为了保险起见，最后一招装上ディープインパクト。



CHAPTER 4 クリア时间：7：30：00(7：10：45)

CHAPTER 5

精灵の森

如图按照1～12的顺序前进，除了那4个迷踪房间不要迷路了就没什么了，宝箱可以回来时拿。

封印石：3处的狩猎の加护和9处的混针の加护不用去管，只把11处台座上的八足马の加护带在身上。剩下的带上盾の加护以及剑の加护。

拦路的几个敌人都不是很强，小心应付是不会受伤的。接下来就是BOSS战。

BOSS：アレクタリス

—无-伤-战-法—



非常好对付的BOSS，这个BOSS命中很差，战斗前给自己带上混针の加护和八足马の加护以及剑の加护，加上无色饰品魔眼のピアス，BOSS基本打不到你。惟一要注意的的BOSS的决之技，在BOSS的HP还剩1／5左右一口气将其解决，不要让它有喘息的机会。另外，4个水晶按照黄→红→蓝→紫的顺序解决，还要给自己装上防止中毒的饰品。

精灵の森→丧失の森→皇家の地下道→ディパン城→精灵の森
狭间の洞窟→ビフレスト→アスガルド

这里8分钟的时间限制，时间一到就会GAME OVER。一次性将宝箱全收集是几乎不可能的。按照图1、图2所示1～20的顺序走即可。打×的是宝箱，照图中所示的走法是不会遇见在有对敌伤害1／4时的强制战。穿过后，先记录一下。接着就是3次强制战，都很简单。这里只说一下后面两战。


图1


图2

小BOSS：强制战　次元の魔物

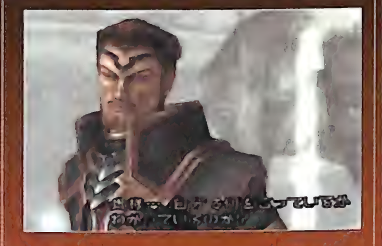
—无-伤-战-法—

除了大范围的攻击技大暴れ需要注意外，其他没什么难点。在其HP降到1／4时就要注意了，一定要蓄够AP将其快速解决。运气好的话，它还没用大暴れ就死了。由于它转身的速度比我们快，所以转圈时要多留意观察。

BOSS：ヘイムダル

—无-伤-战-法—

两个杂兵好解决，关键是ヘイムダル。他攻击范围大，转身速度快，对所有异常状态免疫，HP减到一半以下一定会用无限阵，十分令人头疼，持久战再所难免。在HP减到一半以前，尽量让鲁法斯吸引火力，HP不够就加。当HP减到一半左右，就对ヘイムダル丢アイスジェム，直到他改变攻击方式，再重复之前的策略，加上耐心就应该能行。

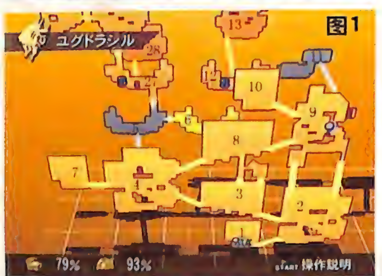


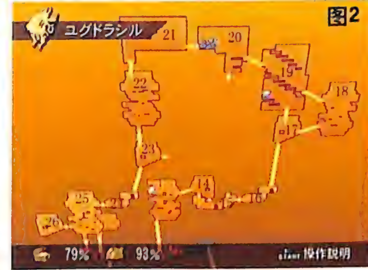
ユグドラシル



迷宫倒不复杂，只是很大。如图1、图2所按照1～28的顺序走即可。不必要去的地方就不用去了，有的宝箱和封印石一定不要舍不得放弃。

封印石：先去6处取得光咒の加护和7处的光咒の加护并随时带在身上，至于锐剑の理、以及张子の加护则可以带在身上，而大盾の理则放在壳里，对于26处暗の加护在奥丁战前可以带在身上，不过太绕路了(不推荐)。





强制战1：光咒の加护的守护者
队长：ハイランダー

—无-伤-战-法—

杂兵要快速解决，否则它们会呼唤同伴。至于队长和前面的狂战士一样，和它单挑是绝对不会受伤的。

强制战2：锐剑の理的守护者
小BOSS：インヴェイヅブフレイマー

—无-伤-战-法—

这个BOSS就是火山洞的那个BOSS的第一形态的强化版，这回BOSS的个头变大了，但转身速度却变慢了，还多了一招全身周围的范围进攻。不过这也难不倒我们，用道具使其改变攻击方式后，可轻松将其解决。

BOSS1：奥丁



—无-伤-战-法—

极为BT的2连战，都有让我去撞墙的想法。奥丁的瞬间移动简直令人防不胜防，冷不丁的移动到公主身边捅她一刀，简直已经到了令人抓狂的地步。我在想，难道……不会吧……夏亚是LOLI控？(公主其实不能算是LOLI)呵呵，瀑布汗中。回到正题，除此之外，由于地形对我方的移动十分不利，奥丁又喜欢站在中央，让我们可以回旋的余地大大减少。这还不算，关键是第一战的最后，奥丁必用决之技，想必大家对奥丁的决之技应该是领教过其中的厉害吧。虽然是单体攻击技，但是范围极大，对于近身攻击的公主200%会受伤，说不定还会被秒杀的。即便是吹飞技，估计也很难逃出厄运。难道没有办法了吗？废话，没有办法，我也不会在这里写这篇文章了。不就是近身攻击会受伤嘛，站在远处不就行了，在HP降到1/2以前让鲁法斯当诱饵，公主在背后攻击，注意要让最后一次攻击是ディーブインパクト，利用封印石轻さ绵埃の戒的效果可以将奥丁吹飞至很远，当然要朝着没有障碍物的方向攻击才行。在HP十分接近1/2时，先让公主躲得远远的，让鲁法斯朝奥丁扔攻击道具ミトラの圣水，不出意外的话，鲁法斯将会被KO，而公主却不会受伤。这是惟一让同伴丢攻击性道具的两次战斗之一，因为这是惟一的办法。接下来是第二战，与第一战的作战方案类似，只不过是理查德当诱饵罢了。当HP接近或低于1/2时，就要小心奥丁的决之技了。可以向奥丁扔アイスジェム，直到他放出决之技的攻击范围，就冲刺离开其范围，让理查德往里走，去送死。待奥丁放完决之技，就可以安心对付奥丁了。另外，奥丁不对冻结免疫，对他扔アイスジェム有一定几率会使他冻结，冻结后就可以疯狂的对他进行报复了，呵呵！

BOSS2：ホワイトドラゴン

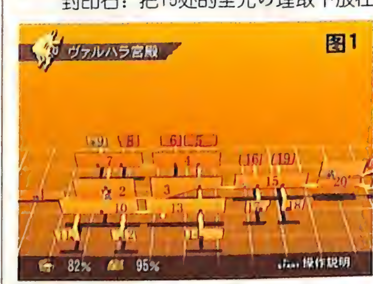
—无-伤-战-法—

基本上和セルドベルグ山岳遗迹的BOSS飞龙是一样的，只不过这次只有它自己而已。由于BOSS是浮空的，所以不要装下段攻击技，还是非常好对付的一个BOSS。

アスガルド→ヴァルハラ

如图1、图2所示按照1～44的顺序走即可，这里宝箱很多，拿不拿看个人需要，其中魔剑一定要拿。

封印石：把15处的圣光の理取下放在9处的台座上；24处的贵石の加护以及27处的常に常とする理取下并带在身上；在39处的台座上用常に常とする理与圣の加护交换，并把圣の加护放回27处的壳里；至于碑石の加护和坚者の加护则无视。





BOSS：芙蕾

—无-伤-战-法—

这一战在芙蕾的HP降到1/2以前必须要有同伴活着，在这里我的同伴只有鲁法斯和大叔，英灵全部都被解放了。为了减少同伴复活的次数，可以给鲁法斯和大叔装上技能ガッツ，尽量减少RST，必要时要使用无欠のタリスマン。可以这样说，芙蕾的招式除了决之技外，基本没有太有威胁的招数(基本上只会使用前方范围的招数，相对公主而言，攻击力再高也没用)。在芙蕾的HP快接近1/2时，让活着的同伴向芙蕾扔フレアクリスタル，一次可以对她造成3000多的伤害。不出意外，同伴被KO而公主则毫发无伤。除此之外，其实还有一个办法能够使公主无伤——一次性将芙蕾一半还多一点的HP扣完，也就是说一次攻击的伤害值在55000左右，就能秒杀她，她就不会使用决之技了。可能吗？我只能说我自己凭现在公主的实力是不可能完成的任务。我曾经想过，利用地形差、封印石轻さ绵埃の戒的效果以及攻击技ディーブインパクト的吹飞特性是否能够将芙蕾吹飞到她的决之技的攻击范围外呢？答案是可以的，只有站在如图43所示的地方，就可以办到。但自己还是被芙蕾的决之技秒杀了，为什么呢？我想是因为芙蕾的决之技的攻击特性造成的——必定攻击最后攻击自己的人，即便那个人不在攻击范围内。这就能合理的解释为什么在芙蕾身旁的同伴无事，而远在攻击范围外的公主却被决之技给秒杀了。奥丁的决之技应该也是如此。

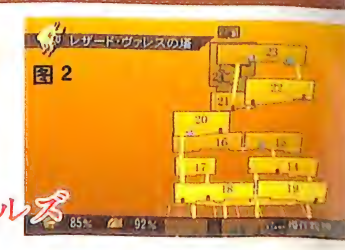
CHAPTER 5 クリア时间：10：00：00(9：40：56)

CHAPTER 6
レザード・ヴァレスの塔

剧情后先去港町ヅルデ拿3A纹章以及补给。塔内的道路基本都是很单一的，如图1、图2按照1～25的顺序走即可，宝箱的拿法也十分简单。

接下来就只说战斗了：一共5场小BOSS战、2场BOSS战和2场最终BOSS战。

小BOSS战1是スライトデビルズ×4，他们是粮なき突击兵の理的守护者



小BOSS：スライトデビルズ

无-伤-战-法

这一战是和时间赛跑，在后面的两人赶到之前，要先解决最前面的敌兵：中间的两敌兵必须要将他们分开，让同伴去吸引其中一人的火力，自己集中干掉一个，再去解决另一个，而且一定要赶在最后一名敌兵到来之前。至于最后一名敌兵，和他单挑的话，简直不堪一击。之所以要分开并逐个击破，是因为这里的战斗地形太过于狭窄，被夹击的话十分容易进到死角，到时候只有挨打的份儿。



小BOSS战2是ギガントトロル+杂兵若干。

小BOSS：ギガントトロル



无-伤-战-法

这一战的地形与上一战一样，所以同样是采用快速逐个击破的办法消灭杂兵，至于小BOSS，它的移动很慢，不用去在意。等解决完杂兵，就把小BOSS引到宽阔的地带和它周旋，注意它是HP在徐徐恢复，必须尽快结束战斗。

小BOSS战3是アンリアネス。它是备えなき城の理的守护者。

小BOSS：アンリアネス

无-伤-战-法

和ディパン城BOSS相同怪物，只是能力被强化了，只不过对付它的那招远程攻击，我们可以使用无欠の护符。只要小心些，完全是很简单的一战。



小BOSS战4是ヴァンパイアロード+杂兵若干。

小BOSS：ヴァンパイアロード

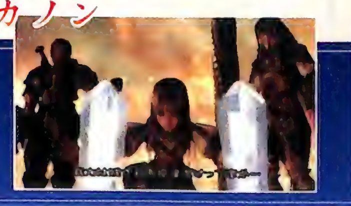
无-伤-战-法

单兵作战最怕的是什么？对，即死。这家伙就有这种招数，中招了，就读档吧。BOSS是魔法师，爱用大范围的招数，十分讨厌。冲着它的圣属性比较低，给它喂ホーリィジェム，如果中了沉默，算你运气好……当然，即便没中沉默也没关系，只要让它改成对我们有利的招数就行了。当然还可以利用吹飞技把BOSS吹得远远的，反正只要不中即死怎么都行。另外，当敌人比较密集时，可以使用フレアクリスタル，会有相当不错的效果。



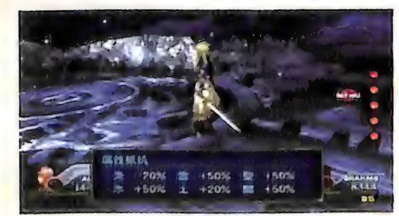
小BOSS战5是キャッスルカノン×2，它是六耀の加护的守护者。

小BOSS：キャッスルカノン



无-伤-战-法

战斗的方法和开篇第一战的策略一样，很简单的一仗。这里要是受伤的话，简直就太丢人了。



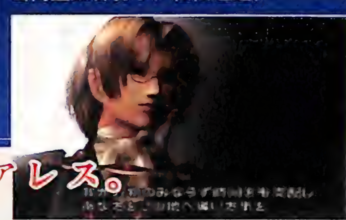
在说BOSS战前先把封印石的问题先说一下。这个迷宫有三个封印石：粮なき突击兵の理、备えなき城の理、六耀の加护。其中粮なき突击兵の理和六耀の加护是要带在身上的，备えなき城の理就丢在壳里，身上的最后一个空位装剑の加护。打完这两场BOSS战就可以把粮なき突击兵の理换成盾の加护。

BOSS战1：ホムクルス・レザード和ホムクルス・シルメリア

BOSS：ホムクルス・シルメリア
BOSS：ホムクルス・レザード

无-伤-战-法

一上来，立刻使用减少AP消耗的药，绕到ホムクルス・シルメリア的背后，在AP为100的时候攻击，全部采用最强的攻击技能，绝对能在1回合内干掉她。推荐装上フェイント、ダブルエッジ、スピリットコントロール和アンホーリィスレイヤー。至于ホムクルス・レザード，还没有见过他使用什么全范围的攻击技，而且移动很慢，在背后攻击简直太容易了，轻松通过。



BOSS2：レザード・ヴァレス。レザード・ヴァレス

无-伤-战-法

推荐用吹飞技将其吹飞，这样除了决之技外的任何招式都不能对公主造成任何威胁。他会在HP1/4以下就有可能使用决之技，他的决之技范围极大，即便是吹飞他也有可能在其范围内。所以最好的办法就是不让他使用，也就是说用对付ホムクルス・シルメリア的方法，虽然伤害值不会如之前那么高，但可以将其HP降到一定程度，再攻击也不迟。

最终BOSS1：全てを超越した存在

无-伤-战-法

基本上用不着和全てを超越した存在交战，只专心攻击水晶，让同伴去负责引开全てを超越した存在。如果全てを超越した存在朝着公主过来也不用慌张，只要让自己不在其攻击范围内即可，只需注意同伴的情况，不要让同伴的HP低于1/3。由于不攻击全てを超越した存在，所以他不会用什么大招，我们只管和他耐心周旋即可。不出意外，应该是一场持久战，最后的胜利是属于我们的。其实这应该是比较轻松的一战，但是考虑到下一战与这一战是连续战斗，而且下一战十分BT，这一战给人的印象却是非常痛苦的。

最终BOSS2：破灭を求める者

无-伤-战-法

非常BT的一战，不过反正是最后一战了，也就不要吝惜药品了，该用的用吧。到这里应该还有无欠の护符和无欠のタリスマン，必要时就用吧，已经没有必要留着了。一定要给女神装上无色饰品3A的纹章，加上六耀の加护就能无视火属性的魔法。即便这样，我读档的几率还是挺高的。即死，这家伙特喜欢用这种招数。中招了，就读档吧。在这里，大家就多求自福吧，BOSS再无耻，也没有大家的S/L大法厉害……

战斗前

理查德：我亲爱的女神蕾娜斯啊，你怎么能把你的一切交给这个无能的人类！啊，不可原谅！吃我愤怒的一击。

女神：无耻之徒，不要口出狂言。早就听蕾娜斯说过你的卑劣行迹，看来你的教训还不够嘛！

理查德：承蒙夸奖，能得到レナス的夸奖，我真是三生有幸！她要是能接受我无限真诚的爱意，我就是死了也心甘情愿。

女神：变态！我现在就让你去死。

理查德(借用"邪魔天使"的话)：三女神合体女，即使你的胸围取三女神的平均值也是没用的！你丝毫不能撼动レナス在我心目中的地位！来战吧！



战斗后

"蕾娜斯的心……蕾娜斯的魂……一切都是我的！"

"灵魂是不属于任何人的。"

"呵呵，看来神也不像期待中那样是万能的。"

"不错，能够支配他人心灵的人是……不存在的……"

"我……输了……早知道……当初就该把蕾娜斯直接……给推倒……我终究……还是太……仁慈了……"

总结

在进入第3章时，时间应该在50分钟左右；而进入奉龙殿时最好不要超过4个半小时，如果在9小时50分左右进入レザード・ヴァレス的塔内，那么在半个多小时内到达最终记录点将很有可能。下面几张图是我自己的，这并不是最好的成绩，欢迎大家来讨论交流。大家要是觉得3周目不过瘾，还可以挑战更高周目。

在结稿时，由于我想备份记录，所以就用了MAX DRIVE来备份。没想到不知哪出了问题，导致记忆卡被格式化，当场石化中……清醒过来后仍是悲痛欲绝，几欲撞墙，心痛那加起来上千个小时的珍贵记录啊！更是直接导致备写《VP2》过章时间是一个不可完成的任务……

游戏评台 ★★★★★

实话实说，在游戏评台受到多数读者关注与支持的同时，也有一些反对的声音，对于新生栏目来说，这种情况实属正常。反对者主要针对的是评台极力推行的点评而非测评的理念会造成评论更为个人化，这使点评内容趋于主观。不过做为编者，我更希望看到的是鲜明的观点，而不是四平八稳、尽说些"画面不错、系统还可以"的八股文。主观犀利的游戏评论在欧美早已盛行，只是中国人向来讲求中庸之道，因此这种评论理念可能需要一段时间的适应和接受，甚至连点评的作者们也未必真的就放开来写了。因此请把游戏评台当成一个试验场，对于写和读的人均是如此。

还记得去年GBA版的《马里奥对大金刚》初代公布的时候，脑中顿时回想起红白机时代的马里奥作品，没想到马里奥和大金刚之间不明不白的恩怨会持续如此之久，（实际上更早的时候，马里奥是作为反面角色登场的哦，相信现在很多玩家还不知道吧？）当时就有些疑问，那样的游戏，在GBA上会复刻成什么样子呢？等到游戏拿到手之后，惊喜就来了，游戏充分拓展了原作的动作精髓，将原本简单的跳跃和爬楼梯扩展为更多更丰富更具挑战性的操作，设计精良的动作谜题考验着无数动作游戏玩家的脑神经，即使是放到今天也依然是一款乐趣十足的游戏。等到《马里奥对大金刚2》公布的时候，类似的疑问又来了，这样的



手忙"笔"乱的无穷乐趣

马里奥对大金刚2

Mario VS. Donkey Kong 2: March of the minis

机种：NDS　**厂商：**Nintendo　**类型：**ACT　**发售日：**2006年9月25日

动作游戏，还能怎么进化呢？果然，拿到游戏之后，打开的又是一个惊喜。游戏虽然是冠以二代的名号，但却是扎扎实实地"旧瓶装新酒"，依然是动作解谜游戏的类型，玩起来和一代却截然不同，这其中的关键就在于将操作由按键改为触控，这一变化使得游戏从根本上被改头换面了。这一点可能很多人都没有想到。

首先，同样是考验动作反应神经，就大多数玩家习惯的右手而言，游戏从一代的"眼睛观察画面→大脑做出判断→指挥手指按键"转变到二代的"眼睛观察画面→大脑做出判断→指挥操作触控笔"，这最后一步的区别让动作成分增加了许多。原本只是一个手指简单的按键动作以及掌握按键时机的技巧，在二代就变成整个手掌控制触控笔来做出横向挥动（指挥角色左右行动）和纵向挥动（指挥角色跳跃）的动作，而除了操作角色之外，游戏中诸如传送带、活动桥等机关也需要用触控笔去操作，仅仅从这一点上，玩家需要考虑的因素就复杂了许多；而就习惯于操作方向的左手而言，一代中十字键还是执行了传统作用——控制角色，而二代中由于游戏场景的扩大而导致一个屏幕无法完全容纳，十字键的功能就变为了控制游戏场景在屏幕中显示的位置，看上去似乎十字键的作用不如一代那么重要，但实际上通过在游戏中的实际操作你就会发现，它的作用只增不减，比如在某一关中，首先要把屏幕移动到最上方，用触控笔去操作一个角色，然后要赶快把屏幕移动到最下方，去操作另一个角色，接着要把屏幕移动到中间，去启动一个机关……怎么样？是不是光是听就让你的手心冒汗了？所以说，二代比一代对左右手配合的要求更高，对大脑反应的要求更高，对操作速度的要求更高。

其次，如上面那个例子所说，二代所操作的角色由马里奥本人变成了马里奥迷你玩具，并且是一堆马里奥迷你玩具！一代中你只需要照顾好一个马里奥即可，而二代则最多需要同时控制5个马里奥玩具，这使得游戏难度呈几何数字上升，再加上游戏中的机关也需要亲手去操控，在考验玩家操作的同时还考验玩家的统筹和协调能力。同时，想要在游戏中获得金星评价，其中有一项重要指标就是"NONSTOP"，要求是玩家在启动了马里奥迷你玩具之后不得用人力干预而使它停止下来，简单说就是当玩具走动起来之后在它们进入小门之前就不要让它们停止脚步，如果是一次只操作一个玩具倒也罢了，但如果同时操作五个玩具并且还要他们安全通过机关躲过陷阱，光是想一想头上就要冒汗了。另一个重要指标是"CHAIN"，意即连锁分数，对马里奥迷你玩具依次进门的时间间隔有很高要求，如果两个玩具进门的间隔太长就会失去连锁，而如果是一个接一个的进门那么分数就会成倍增长。除此之外，游戏关卡中还会设置一个金色的马里奥迷你玩具，如果操作得当，让金色玩具成为连锁入门的最后一个玩具，那么获得的分数加成更是翻番。综上所述，要想获得金星评价，把握好每关的"NONSTOP"和"CHAIN"的得分是关键的关键，这对玩家综合控制能力是不小的考验。

而相对关卡本身而言，游戏的BOSS战就设计得了无创意，每一个BOSS战都是操作一个类似炮台的装置将迷你玩具发射出去攻击平台上的大金刚，玩一两次还好，八个BOSS战都是这样的进行方式就显得黔驴技穷了。无非是大金刚动作更敏捷，关卡中障碍物更多，虽然为了获得金星评价而需要在最短时间里使用最少数量的"炮弹"打倒大金刚也不是很容易的事情，但是比起正常关卡来，还是显得有些无趣又无奈。

而游戏最值得一提的地方，就是对应任天堂Wi-Fi网络的功能，这个功能提供给玩家的是互相交流自制关卡的渠道。游戏附带的关卡编辑器功能很强大，加上触控笔的操作方式，设计上也很方便，勤于动脑的玩家完全可以设计出比官方更加有创意有难度的关卡来。这样的设定，可以说让游戏的乐趣无限扩展，通过玩家自己来延长游戏的寿命，而不像其他游戏那样，通关后就被扔在一旁。当然对于这一点，不同的人也有不同的看法，正方认为这是在延长游戏生命，反方认为这是任天堂在偷懒，把责任推给玩家，但所谓仁者见仁智者见智，游戏的乐趣还是要自己去体会才能有切身感受，光看我在这里吹得天花乱坠还不如自己去拿起触控笔，你一定会被那可爱的马里奥迷你玩具迷住的，相信我。


[点评人：多边形]



玩的就是系统

梦幻之星 宇宙

ファンタシースター ユニバース

机种：PS2　厂商：SEGA
类型：A・RPG　发售日：2006年8月31日



序

以下评论主要针对本作的单机模式，并未涉及到网络模式中的内容，热衷于网络版的玩家不必过于在意以下的内容，权且当是笔者对于单机模式的一些看法和牢骚吧。

故事模式 Story Mode

对于新接触本作的玩家来说，该模式可以帮助你迅速从一名新人成长为老玩家，无论是战斗技巧和技能的学习，还是装备的强化和道具的合成，你都能按照游戏中的提示去掌握每个系统的实际功能和操作方法，如果你在通关后仍然感觉意犹未尽，那么你还可以投入到内容更加丰富的网络模式中，体验到和更多玩家互动的游戏感受。

剧情与人物刻画(缺)

虽然和网络模式同样拥有格拉尔太阳系(包括三大惑星和维持和平的守护者卫星)这个共同的舞台，但和故事永无终结的网络模式比起来，故事模式给玩家讲述了一个完整的故事，玩家可以跟随伊桑和卡琳的脚步经历一场解除宇宙危机的冒险。或许是以往已经出现过太多"英雄情结"的作品，整个游戏的剧情并不会给人留下过于深刻的印象，只能用中规中矩来形容，而剧情中一些本该着重描写的地方也只被轻描淡写地一笔带过，例如"完美的幻视巫女"存在的意义和玛迦西被ＳＥＥＤ侵蚀的来龙去脉等等。当一切的事实都摆在玩家面前时，你只有继续做接下来该做的事情，"启动三大惑星的封印装置，以便阻止SEED侵蚀整个宇宙"才是你的最终目的，一些细微的地方并不值得去仔细推敲，或许用"不注重过程，只注重结果"来形容才更为贴切。

游戏中登场角色众多，但正邪两方的着墨却出现了严重的比例失调。伊桑从莽撞到成熟的成长历程、卡琳的勇敢和坚强、玛雅的纯真都在剧情中利用某些事件进行了相应的描写，但敌方最大的奸角玛迦西存在感相当薄弱可算是其中最大的败笔，虽然从一出场就给人最终BOSS的感觉，但玩家在整个冒险途中和其发生冲突的情况却屈指可数，每一章节的BOSS也总给人"半路杀出个程咬金"的感觉，当我方齐心协力击败掉它们后，甚至连个台词都没有(像《PSO》那样一个BOSS反复出现了几次，变个造型、多个技能就华丽登场的偷懒做法也保留了)，着实让人十分失望。

游戏的特色系统(优)

[战斗技巧] 通过简单的按键创造出众多华丽的攻击方式，是系列前作吸引玩家的地方。在故事模式最初提供的三个职业中，玩家可以根据自己的需要随时更换职业，不同职业所能使用的武器和技能也会随之改变，无论是使用近战还是远程攻击的武器都能轻松融入到爽快的战斗中。为了体贴新玩家，游戏以往的"节奏攻击"系统也做出了相应的调整，即使不刻意去把握每次攻击间歇按键的时间，一些连续攻击也能够正常使用，玩家最需要注意的则是把握特殊攻击的发动时间，利用有限的PP值给予单体敌人，乃至多数敌人以连续伤害才会使战斗事半功倍。

[道具合成] "工欲善其事，必先利其器"，要想在生态各异的星球上与强大的敌人作战，只购买商店出售的物品显然是远远不够的，因此收集游戏中的各种合成模板和材料就成为了玩家打怪练级之余的最佳选择，但在此之前玩家还需要做的则是合理培养与合成系统紧密相连的小仓库皮特，喂给皮特相应的道具就可以让其生产等级不断上升，最终还能够进化出人型形态和玩家并肩作战。

[任务系统] 和其他RPG游戏一样，除了主线任务外，游戏在不同的章节也会追加不同的支线任务供玩家选择，根据每次任务的评价获得额外的奖励也是玩家反复进行挑战的动力所在。惟一让人遗憾的是S级评价的奖励几乎都是游戏中的特殊装饰品，真正能对游戏的战斗造成影响的更是寥寥无几，相信拥有不断更新优势的网络模式一定能够弥补这方面的遗憾。

自创模式 Extra Mode

为了照顾无法上网的玩家，一些不能在故事模式中发掘到的新元素都可以在这个模拟出的虚拟网络世界中实现。

做真正的自己(优)

玩家在一开始就可以根据自己的喜好设定包括角色的种族在内的一系列详细资料，除了在故事模式中使用的人类以外，拥有变身能力的兽族、使用SUV武器的机器人以及通晓神明的新人类都可以让玩家充分体会到游戏的开放性与无限的可能性，充分利用自己的想像力创造出更多的玩法也正好与网络游戏的理念不谋而合，所以游戏中并不存在最强与最弱的差别，主要就看玩家是否善于去发现游戏设计中的巧妙之处，充分利用每个种族的特点采取不同的攻击方式，即使平时看起来并不起眼的攻击也会成为扭转局势的关键。

缺乏真正的目标(缺)

由于单机模式内容的局限性，该模式中玩家所能做的只有挑战众多的支线任务，但过高的重复度和缺乏探索乐趣的新地图并不能真正吸引玩家，惟一一个隐藏的任务也只有将故事模式通关后才会出现，并且只有玩家等级在60级以上才能接受，相信那漫长的练级之路没有一定的耐心和毅力都是很难做到的。

网络模式 Networks Mode

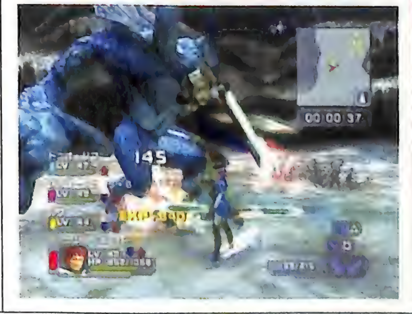
虽然对于一个着重于网络模式的游戏来说，从单机模式的种种现象去评价它的优劣程度有些不太公平，但我们也不能否认，只有网络模式才能真正将游戏的内容和趣味发挥到极致，不断更新的新任务和地图、新职业和技能的开放都是吸引玩家继续游戏的主要因素，剧情在网络模式中也不在显得重要，和其他玩家的互动本身就是一个真实的生活经历，达成最终目标的意义相信对于每个玩家来说都有属于自己的想法。

在网络模式中和来自不同地域的真实玩家进行合作，远比单机模式中由电脑操纵的同伴更加人性化，除了可以大量减少无谓的消耗外，由领队规划出一个战胜强敌的方案也更考验玩家的综合统筹能力，而胜利后所获得的成就感也仅属于一个人，和队伍中的所有成员分享才显得更有意义；玩家之间的交易也成为了获得材料的另一个新的手段，互通有无才能使玩家成长的效率不断提高，进而达到相知相识的目的，这些都是单人游戏所无法比拟的。

相信经过9月的服务器崩溃事件后，10月全新开放的版本一定能带给系列玩家更流畅和精彩的网络世界，游戏首周超过12万的销量也说明其在日本玩家心目中的地位并没有大幅降低，但究竟它能否续写《PSO》的辉煌，就留待时间去证明吧。


[点评人：晴天]







金钱不能买到爱情，但是可以买到我；暴力不能解决问题，但是可以解决你。



神之手 GOD HAND

机种：PS2 **厂商**：Capcom **类型**：ACT **发售日**：2006年9月14日

前几日，在某网站有位师兄猛夸《神之手》，单是那帖子标题就吓我一大跳，“都在关注PS3，连PS2上出了神作都没人在意”，我边挪动鼠标边想：“PS2最近好像没什么大作嘛，《战国BASARA2》都出了两个月了，难道是《战国无双2帝国》偷跑了？”打开帖子一看，原来是捧《神之手》的，正巧那几天在HARD难度第二关被那个耍铁线拳的胖和尚虐得死去活来，我便把负责视角和操作的制作人员的祖宗十八代都问候遍了，没想到居然还有人把这个游戏称为“神作”，真是让我惊诧莫名，于是我不由得满怀期待地把滚动条往下拖，打算看看这位仁兄有何高见。

那篇帖子里总共列出了四条优点，分别是“视角问题只需几分钟去了解，就能体会到这游戏是多么适合这种视角”、“难度虽然高，可是并不会让人产生挫折感，反而越挫越勇”、“恶搞风格很值得回味，从头到尾都在疯狂恶搞”和“画面很强，PS2后期风格明显”。对这四点，第一条我持保留意见，第二三条我举双手赞成，惟独这第四条不敢苟同。事实上当我看到这第四条时甚至在想这位师兄是不是故意说反话来挖苦四叶草的美工？就那画面，连DC末期的《莎木2》都不如（当然个别BOSS战除外），还说什么“PS2后期”？咱们也不用把这两款游戏的截图拿出来作比较，单看这《神之手》的第五关，就那建模、贴图和光影效果都简陋得让人翻白眼的街道和船只，我甚至一度产生了自己正在玩PS游戏的错觉。尤其是当我们的男主角背靠着障碍物时，他身后的砖墙岩壁铁门木栅栏不是像《战国BASARA2》那样作半透明化处理，而是直接消去，完全缺损，很多时候甚至连障碍物另一边的场景都暴露出来了。每当我遇到这种情况，心底就不由得喷涌出一股揪住稻叶敦志的头发连续膝顶直到他鼻青脸肿眼冒金星再高喊着“变成星星吧！”用“DRAGON KICK”将其一脚踹飞的冲动，当然在得知他和神谷英树早在今年六七月就离开四叶草的消息后，就把怨念转移到了迁本宪三的身上——领导干部要负主要责任嘛。

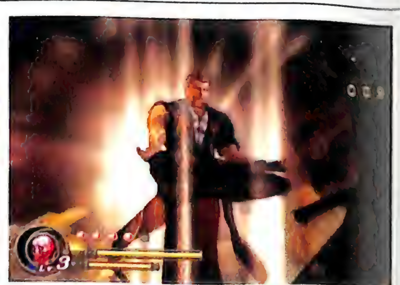
自然也难怪有些人把光碟放进PS2还不到半个小时，就到处跟人说这个游戏是垃圾。虽然到目前为止我还没在论坛里遇到这类玩家，想必是刚出声就被一干街机族和ACT魔人蒙眼捂嘴绑手捆脚地拖下台去泡王水了，所以尸骨无存，难觅踪迹。前段时间我在某网站的《神之手》讨论区看到篇抱怨帖，那位楼主对《神之手》提了几条在我看来还算中肯合理的意见，结果就被版众群起而攻之，瞬间就被烂番茄和臭鸡蛋活埋了。人民内部矛盾尚且如此激烈残酷，更别说“不是东风压倒西风，就是西风压倒东风”的阶级斗争了。但是很不巧，距离我家不到五百米有家PS2包机房，那里的BOSS因为很少泡网逛论坛，所以消息不大灵通，不晓得啥子是主流舆论，竟然在我面前猛踩这款游戏，一再痛批画面之渣，跟同一工作室的《大神》和同一开发引擎的《生化危机4》相比简直可谓是“天壤之别”。我边把光盘往裤兜里塞边随口答道：“日式游戏都是这样子，喜欢搞循序渐进，玩到后面就好了。前段时间你不是在玩《潜龙谍影3 生存》吗？当你拿着匕首在沼泽里挖蘑菇的时候，有没有想到十多个小时后就能坐在高速行驶的摩托车上端着子弹无限的M63机枪大开杀戒？”可惜我那时就没想到这四叶草原本就是Capcom放逐“刺头儿”的“恶人谷”，为人处事根本就不能以常理度之。这《神之手》的画面到后期非但没有显著改善，某些场景反倒连第一关都不如，还好难度够高，又没有解谜要素，玩家除了拼命就是赶路，连放慢脚步观赏风景的心思都没有，走马观花，浅尝辄止，倒也掩盖了不少缺陷。可惜一到二周目，玩家的对敌经验丰富了，商店的强力招式增加了，赌场的大把钞票到手了，装着一堆“GOD”打头的暴力招式卷土重来，打起来不知有多欢乐，自然就有闲情逸致去观察、思考一些战斗以外的东西，而随着认识的深入，各种问题自然就逐渐暴露出来了……

游戏画面就不多说了，开发时间短（PS2版《生化危机4》去年10月25日才发售）；CG动画约等于零，想必节约了一大笔费用；制作人在游戏发售前三个月就撂挑子走人，与此同时官方网站才开张；游戏发售还不到一个月四叶草就宣布解散而且只剩下15个员工，在一赶时间二缺经费三没人手的情况下，这个游戏还能保证八个关卡五十几个章节的流程，已经很不容易了，还谈什么画面？再说与恶魔四天王交手的几个场景都做得相当精细，与其它场景相比简直不像是出自同一款游戏，或许四叶草的美工是想借此表明“天亡我，非战之罪也”——资源有限，只能把好钢都用在刀刃上，抓大放小，丢车保帅，莫过于此。所以画面的问题不是《神之手》的主要问题，既不是制作人的问题，也不是美工的问题，而是发行方的问题，如果把这个仓促赶工的半成品再交给Capcom第二和第四开发部修整一下，晚几个月发售，相信贴图和光影会有很大改善，最起码半透明效果是肯定会加进去的。

视角的问题也有，但不是很大，至少还没严重到像《Shinobi 忍》那样让我放弃游戏的地步。我打《神之手》Normal难度的时候，很少因为视野不佳的缘故GAME OVER，一是敌人攻击欲望不强，给了我不少1对1的机会；二是敌人攻击力还算合理，挨个三拳两脚也无大碍；三是反应迟钝，

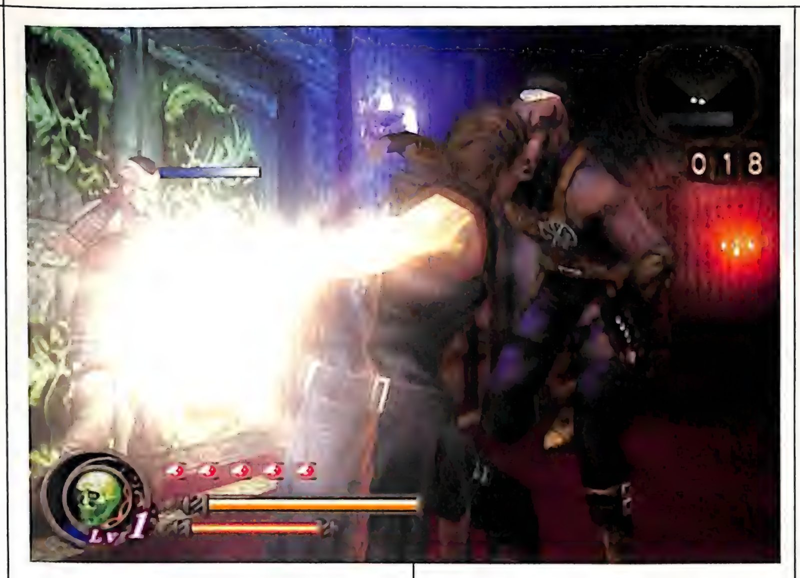












不像Hard难度那样一挨打就防御，挡上两拳就反击，所以基本上是被玩家压着打，哪里还有还手的机会？我都是到了Hard难度才开始练习躲避，由此可见Normal难度有多低，在敌人站在原地跟你拆招，很少有必要使用后翻和侧移，视角基本上不会陡然转换的情况下，能暴露多少问题？而一到Hard难度，杂兵逐渐学会以众凌寡，BOSS一拳打掉你半条血，屏幕外不时飞来刀子、皮鞭和人肉炮弹，摆放位置距离主角太近的摄像机顿时成为我诅咒的对象。还好有兴趣尝试Hard难度的玩家不是很多，屡败屡战的受虐症患者更是凤毛麟角，所以"受害者"的抱怨很快被一片叫好声盖过了。前些天网友猴子在某站的《神之手》讨论帖里说"搞不懂为什么《FAMI通》只给了26分"，我在后面回帖道"你玩到后面，自然就明白为什么只给26分了"，可惜他打到最后一关后就再也没有回帖……

老谋子的《英雄》里李连杰有句台词，原文大意是"一个人的痛苦，和天下人的痛苦比起来，就称不上痛苦"，邱吉尔也有句名言，"民主是我们能够想得到的所有制度中相对说来最不糟糕的一个"，而我现在面临的问题是，我既无法使大多数人相信《神之手》的视角问题比他们想像得更严重，又想不出哪种视角更适合这种强调躲闪的3D游戏，用恩格斯的话来说就是"既无法揭露问题，又解决不了问题"，所以我只好在不断接关的同时不停咒骂稻叶敦志和他的小弟，同时庆幸这张游戏盘只花了我几块钱。我曾问一个极度喜爱《神之手》的网友，"你既然这么喜欢这个游戏，那么让你花一百块，而不是几块钱，来买这个游戏，你干不干？"这位刚刚完成Hard难度一周目不使用GOD REEL，不续命通关的玩家没有直接回答我的问题，而是说，"我出一百五，前提是请堀北真希来为女主角配音。"看着显示器上这排黑字我不禁抚掌大笑，因为我觉得《神之手》实在不像家用机游戏，耐玩度很低，Normal难度通一遍，Hard难度通一遍，就完了，反正招式、金钱、体力和TP都不继承，要想用上一轮游戏通关时的状态虐BOSS，还得先进赌场泡个把小时，而且完成某些挑战后也没什么激动人心的奖励，所以有些玩家通了一遍Normal就封盘了，因此我才敢断言这个游戏在日本市场的中古货一定很多——原因很简单，隐藏要素不丰富，很容易腻味。

同样是Capcom出的动作游戏，《鬼武者》有鬼魂模式，完成后可以得到最强武器毗沙门剑和无限鬼力；《生化危机4》有佣兵模式，全人物获得五星评价后得到威力惊人且子弹无限的手炮；《鬼泣》把DMD难度通关后能够使用魔力无限的SUPER DANTE；这些隐藏要素都极大地丰富了游戏内容，延长了游戏时间，激励玩家一再挑战，一款游戏能够玩上一两个月而毫不厌倦，这样一来玩家自然会有物超所值的感觉。而《神之手》呢？Normal难度通一遍，Hard难度再通一遍，完了。斗技场虽然有51个任务，但是我一看到制霸奖励就不想打了——三段预告片……"打得这么辛苦，（才给这种奖励），真是伤心。"所以《神之手》最大的问题其实就是耐玩度的问题，也就是GAMESPOT四项评分标准里的最后一项——价值，包括"能玩多少时间和具有多少重玩价值"，《神之手》Normal难度通关一次所需要的时间并不少——《生化危机3》我第一次爆机用了7个小时，《鬼武者3》是13个小时，《生化危机4》则是22个小时，而《神之手》是18个小时，但重玩次数却是最少的，仅有一次，还是Hard难度。《FAMI通》对《神之手》的评价里有一句"越到后期越无聊"，我想这个"后期"可能指的并不是游戏流程的后期，而是指二周目、三周目这种"后期"；无独有偶，GAMESPOT的评分里对"价值"这一项给出的分数也仅有7分……我想这个评分或许早就在稻叶敦志的意料之中吧，毕竟这款游戏太像清版过关的街机游戏了。

而正因为制作者没有把足够的精力放到战斗以外的地方，所以《神之手》的战斗系统与成长系统基本上是脱节的。打倒敌人获得金钱，不打敌人在赌场里也能赚到大把钞票，那玩家为什么要冒着被秒杀的危险去打那些非强制战？就拿Hard难度来说吧，我在第一关打得头昏脑涨双手酸痛，接关上百次，杀敌无数，过关结算时才拿到十几二十万，要知道我在赌场里玩个把小时Show hand，兜里的钱就能从四位数爆涨到六位数了，这还是在游戏序盘限制投注数额的情况下。而且在Hard难度下敌人的等级被锁定在LV.Die，这就意味着击倒敌人后出现恶魔的几率高得变态，几乎每个章节都会出现恶魔，一对一倒好办，但如果是一只恶魔加上两三个杂兵的组合，那就只有爆神之手或者放GOD REEL了，而打倒恶魔之后，只能得到一招在商店里也买得到的招式或者是一点钱，可谓得不偿失。要是在BOSS战前的强制战中遭遇恶魔，那你基本上可以读档重来了，比方说对"鲁智深"第二战前有道门需要玩家解除机关后才能开启，而这个场景总共有一个双刀胖子、四个皮鞭女、七个莫西干拳手和一个飞刀手，除了双刀胖子外，其他的敌人都会紧追着玩家不放，只有把他们全部击倒玩家才能安心地解谜，要是在这场战斗中用掉了TP值或GOD REEL，那之后那场BOSS战可有得磨了，因为《神之手》不像《鬼武者》和《鬼泣》那样允许玩家返回以前通过的区域寻找补给，再说"《鬼武者》系列"可以通过击倒敌人和使用道具来补充鬼力和心力，"《鬼泣》系列"只要击中敌人就能回复魔力，而《神之手》的技能点却只能通过拾捡道具来回复，往往一张卡片就能决定一场BOSS战的难度。结果为了降低风险减少变数，我打Hard难度都是用逃的，非强制战一概无视，如此一来就很搞笑了，以战斗的爽快感为卖点的清版类动作游戏，却鼓励玩家回避绝大多数的战斗，只为了BOSS战打起来更轻松。然而若是把赌场取消掉，让玩家只有通过战斗才能获得金钱进而培养角色，那么Light User只怕又要齐声抗议了。其实两全其美的办法也不是没有，只须在Hard难度下关闭赌场就行了，Light User不会去挑战Hard难度，而Core User在不停仆街的同时也积攒了大量的金钱，赌场自然也就没有存在的必要了。四叶草没有如此设计，也不知是制作人没想到呢，还是没时间去考虑这些，毕竟《神之手》发售时正值军心涣散人心思变的多事之秋啊……

抱怨了这么多，收笔前还是说点祝福的话送给那些已经离开四叶草的人们吧，俗话说得好，"留得青山在，不怕没柴烧"，只要三上真司、神谷英树、稻叶敦志这帮人还在游戏圈里混，《神之手》那惨淡的销量和尴尬的评分迟早会成为一个稍纵即逝的顿号或者重整行装的逗号，而不是盖棺定论的句号或者欲语还休的省略号。

★★★[点评人：第四只红牛]

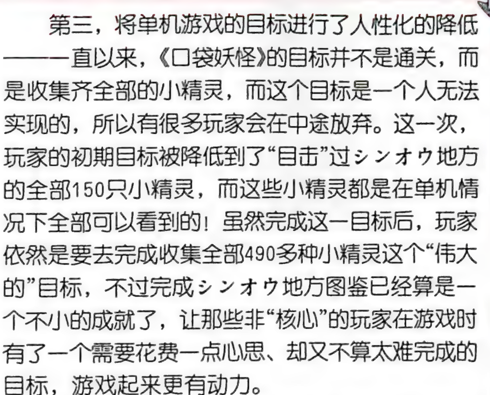


稳健前进中全面强化的妖怪软件

口袋妖怪 珍珠·钻石

ポケットモンスター パール・ダイアモンド

机种：NDS 厂商：Nintendo/Game Freaks
类型：RPG 发售日：2006年9月28日





谈谈画面

对于不熟悉一个游戏的玩家来说，给他们留下第一印象的，往往就是游戏的画面。《珍珠 · 钻石》的画面精细程度、色彩鲜艳度相对GBA版几部作品略有提高，虽然不能说进化，但是只要你同时玩过两个版本就会清楚地感觉到它们的不同。(这一点就像从《晓月圆舞曲》到《苍月十字架》的变化)比如说，游戏的大地图并非采用传统的纯2D绘制，而是用简单的3D模型制作的，这样一来玩家在控制主角移动的时候就能够产生一定的空间感，令代入度有所提升。这一代恢复了《金 · 银》版大受好评的口袋妖怪登场动作，虽然这些动作本身非常简单，却为口袋妖怪平添了几分生气，可谓点睛之笔。而这次的口袋妖怪更增加了雌雄个体在外貌上的不同，更让人感受到了制作者的诚意。

谈谈系统

从游戏本身来说，其实从最初的《红 · 绿》开始，《口袋妖怪》的基本系统已经确定下来了，收集、交换、对战正是游戏的三大特点。通常来说，一个本身已经很完善的系统很难再有太大进化的，所以我们可以看到大部分系列游戏发展到一定阶段后就开始裹足不前了，有的甚至从第一部作品开始就已经形成了固定的模式(如"《不可思议的迷宫》系列")。很少有系列游戏可以像《最终幻想》这样每代都有大变化，大部分都是在前作的基础上增加一些零碎的小系统，而往往是这些小系统决定了新作能否继续受到新玩家的喜欢、能否继续吸引老的玩家。

那么《珍珠 · 钻石》有哪些这样的系统呢?

第一，强化了双人战斗——在游戏的很多支线中，玩家会和不同的NPC搭档进行双人战斗，这使得双人战在通关流程中的比例上升了很多，让玩家在单机下也可以体验到与人并肩作战的感觉。

第二，强化了选美大赛——选美大赛在《红宝石 · 蓝宝石》版就已经存在了，不过相信很多玩家都把它当成了游戏的附加模式，导致其存在感相当薄弱。不过在动画版《Advance Generation》里，选美大赛是和普通的小精灵战斗同样重要的比赛，所以这一次的选美大赛也得到相当的进化。进化成了迷你游戏的选美大赛比前作更加好玩、更加有趣，并且增加了只有夺得更多选美大赛冠军缎带才能进入的特别区域，让玩家有了挑战的目标。

第三，将单机游戏的目标进行了人性化的降低——一直以来，《口袋妖怪》的目标并不是通关，而是收集齐全部的小精灵，而这个目标是一个人无法实现的，所以有很多玩家会在中途放弃。这一次，玩家的初期目标被降低到了"目击"过シンオウ地方的全部150只小精灵，而这些小精灵都是在单机情况下全部可以看到的！虽然完成这一目标后，玩家依然是要去完成收集全部490多种小精灵这个"伟大的"目标，不过完成シンオウ地方图鉴已经算是一个不小的成就了，让那些非"核心"的玩家在游戏时有了一个需要花费一点心思、却又不算太难完成的目标，游戏起来更有动力。

第四，ポケッチ这个下屏幕的附加功能虽然看似鸡肋，但有时候却能帮助玩家完成很多事情，比如掌握当前时间、搜索隐藏宝物、察看亲密度、察看果实的生长情况、搜索神兽的行踪等……一些以前做起来很繁琐的事情在ポケッチ的帮助下都变得十分简单了！

第五，秘密基地系统的强化——前作中玩家可以利用秘密基地这一招式在特定地方制作属于自己的秘密基地，到了这一作中，玩家可以通过Wi-Fi和其他玩家一起在シンオウ地方广大的地下通路中一起挖掘矿石、建造基地。以前在游戏中相当珍贵的进化之石和精灵化石，到了这一代里可以随便挖掘出来，这使得游戏显得更加人性化。而挖矿石本身也是个不错的迷你游戏，更可以安置陷阱"陷害"同伴，可谓乐趣十足。

第六，也是最重要的——游戏对应Wi-Fi，就算身边没有玩这个游戏的朋友，玩家也可以通过网络与其他玩家进行交流，交换、对战、聊天，无所不能，让玩家离集齐全部小精灵的愿望更近了一步！其实笔者在游戏公布之初并没有打算购入本作，因为自己的身边很难找到玩相同游戏的朋友，"集齐全部口袋妖怪"对笔者来说就是一个梦想。但是，当任天堂公布了本作对应Wi-Fi之后，笔者购买本作的理由就显得很充分了！

谈谈缺点

说了这么多好话，但是给游戏打分时却给了并不太高的8分，自然还是有要批评的地方的。比如，游戏虽然恢复了《金 · 银》时代的小精灵登场动作，但是却依然没有制作出招动作。虽然考虑到这次的精灵总数接近500，且大部分精灵都有雌雄的外形区别，再制作出招动作可能有些勉强，不过毕竟我们都是期望游戏做得更好的。还有，ポケッチ虽然是个不错的辅助系统，不过到了后期拥有十多种辅助功能时，玩家却依然只能通过一个独立按键切换到下一个功能而不能任意选择，显得不太人性化。此外，本作只有一个地图，不能前往前几作的地图，这一点也比较令人失望。在游戏发售之前原本以为可以去前几作的地图捕捉新精灵、挑战新BOSS，结果发现这个目标并无法实现，而是通过DS的Double Slot从GBA版卡带中传送精灵，这一点还是颇令人失望的。

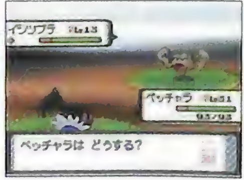
在游戏的过程中，还有几处不爽的地方，虽然还不能上升到系统缺陷的高度提出来，不过的确在游戏时让笔者颇为恼火。其中最让笔者不满的就是游戏的遇敌率。玩过《口袋妖怪》的朋友都应该知道，这个游戏中你只有在草丛、池塘和洞窟中才会遭遇到野生的口袋妖怪，普通的大路上是绝对不会遇敌的。出于这个设定的考虑，在以上可以遇敌的地点遇敌率比普通RPG高一点是完全可以理解的。不过，本作中的遇敌率似乎远远超出了以前的作品，甚至会遇到了战斗结束后原地转了一个方向后就再次遇敌的情况！在后期一些较长的洞窟迷宫中，超高的遇敌率让人极为恼火。虽然游戏中有一定步数内令敌人完全不出现的道具"喷雾剂"，但是个人坚持认为，最好的做法还是和"《传说》系列"一样，在保持适中遇敌率的基础上，同时设计增高和降低遇敌率的道具，由玩家自行调节。

《口袋妖怪 珍珠 · 钻石》，总体上来说是比较令我满意的一部作品。《珍珠》通关已经有些日子了，依然在奋斗中。《钻石》刚开了个头，希望有空的时候可能继续下去。在这里推荐大家去看《口袋妖怪》的新版动画，配合游戏来看，一定能够比一般二流动画更有乐趣的。题外话，大家不要小看《口袋妖怪》的动画版哦，动画版已经有9年的历史了。口袋妖怪能有今天的品牌力，除了游戏以外，动画版的高人气也是一个重要的因素哦！

★★★★[点评人：阿修罗]









独乐乐不如众乐乐

大众网球

みんなのテニス

机种：PS2 厂商：SCE

类型：SPG 发售日：2006年9月14日



打网球难吗？难！这个起源于法国的运动不仅要消耗很大体力，而且最让人郁闷的是——要打网球，从头到脚的花费那叫一个“贵”！那网球游戏《大众网球》难吗？不难！只要大家会按键而且体育方面还不是太白痴的话，这个游戏很快就可以上手，而且最让人兴奋的是——只要有一台还能凑合的电视机和一个能读盘的PS2，就可以在家里玩上一天的游戏（还不用怕被晒黑）！

还我一个真实的网球

说到网球大家会想到什么？作为一名动漫爱好者来说，脑海里浮现的肯定是这几年红透半边天的《网球王子》吧？而正好，这游戏也推出过多个SPG游戏版本（比如“《Smach Hit》系列”），靠着原作的魅力和游戏不差的手感，《网球王子 Smach Hit》卖得还不错。不过在这里要认真地提醒大家——现实中的网球运动绝对不可能作到跳起来720度旋转再把球打回去的，更不可能一个网球就打出地球导致恐龙灭绝，或者在比赛中放出各种匪夷所思的必杀！如果大家想体验真正的网球，那么放下《网球王子》，拿起《大众网球》吧。因为真正的网球需要注意的不是啥时候发必杀，而是多打打对角消耗对方的体力，注意上网时机破坏对方的进攻，削球吊球上旋球要混合着使用……网球可不是靠小宇宙的运动，必须要有清醒的头脑及洞察力才能胜利。

难或不难，这是一个问题

《大众网球》难吗？这是一个很难回答的问题。○、△、×三个键加一个左摇杆，4个键位就这么玩转了一门高深的体育运动，这游戏一开始确实简单到让高手吐血，然后边吐血边怀疑日本网球协会JTA是不是瞎了眼，怎么能把这么一个不用大脑光靠反射神经就能玩转的游戏，拿去推荐给所有日本网球爱好者呢？这不糟蹋人家吗？不过咱们先别慌，虽然古有“三岁定终身”的说法，不过那是针对人而不是游戏，只要我们耐心熬过最初的几个等级之后，等待玩家的就是无止境的噩梦了……只见游戏中的角色猛然一发威，一个狂轰乱抽累得屏幕里的选手气喘吁吁，而屏幕外的我们只想砸手柄——这时候轮到我们感叹了：“游戏有必要作这么难吗？非得让大家又花时间又花力气，最后还被人抽个惨不忍睹？哎，我玩的是不是刚才那张简单到暴殄天物的《大众网球》啊？”没错，《大众网球》的前后难度差距就是这么离谱！虽然只有7个等级，但第一个级别和最后一个级别玩下来的感觉却是天堂与地狱。于是乎，在经历过数十小时的鏖战后，本人得出一个经验——如果想玩游戏，那就去前三个级别享受“抽人”的快感；如果想被游戏玩，那就去“特殊级别”在“被抽”中痛并快乐着吧！







当然，其实以上这些都不是《大众网球》的最大特点，“独乐乐不如众乐乐”才是这个游戏的精髓。当越来越多的游戏人数部分写着“1”的时候，《大众网球》无疑是一款可以让全家欢乐的好游戏。没有太高的操作要求，可爱的人物设计，丰富的游戏要素是它能够成功的原因。或许它没有精美的CG画面，也没有复杂的操作系统，但游戏的最初目的不就是拿来娱乐的吗？只要自己玩得高兴，还有什么不可以的？


★★★[点评人：雨滴]

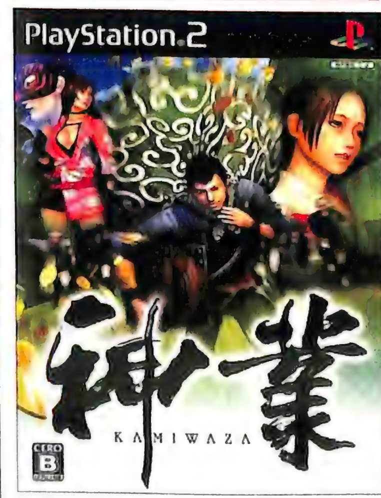
前人未盗 盗意即妙

神业

神业

机种：PS2 厂商：Acquire

类型：ACT 发售日：2006年8月31日



说起《神业》的生父Acquire新玩家也许不知道，著名的忍术游戏《天诛》就是由它制作的，只是由于后来母公司经营不善，被迫把“《天诛》系列”的版权转手卖给了现在的Fromsoftware。随后一心致力于开发出日本时代剧般游戏的Acquire又推出了广受好评的“《侍道》系列”以及“《忍道》系列”。但毕竟Acquire只是一个二线厂商，资金和人力方面的局限使得Acquire在开发游戏方面越来越吃力，从《神业》中充斥着大量的BUG和画面拖慢的情况可以看出Acquire的力不从心。果然在《神业》刚刚推出后不久，Acquire就宣布了被Aeria（日本的手机、PC等游戏制作公司）收购的消息，《神业》也成为了Acquire的遗作。

Acquire给本作的定义是偷盗动作游戏，日语叫“泥棒アクション”。虽然我们的主人公海老三的扮相远不如同是盗贼出身的“锦毛鼠”白玉堂那般潇洒倜傥，但这可是日本江户时代泥棒的标准“职业套装”。泥棒这个词中“泥”的由来正是因为古代日本的小偷在作案之时为了怕对方认出自己的相貌，而专门把泥涂抹在自己的脸上；“棒”就是木棒的意思，小偷偷盗时为了以防万一拿在手里护身用的工具。背着的包袱皮当然是为了把偷来的值钱物品装起来，不过像海老三这样扛着个硕大的包袱在街上四处乱转就确实是有些夸张了。

虽说由于厂商的实力有限使得游戏中存在着这样那样的问题，但《神业》这部作品当中也有着不少的闪光点。创意一直是Acquire立足的本钱，本作也不例外，偷盗这个题材本身就是最独到的创意。游戏也继承了Acquire高自由度的传统，做个受村民敬仰的义贼还是被万人唾骂的强盗全由玩家自己掌握。当人气度达到一定值时还会有大批的女性支持者为你加油助威，街上的路人主动向你打招呼时成就感十足。当然，前提是你遇到的并非官兵。本作充分体现出了Acquire一直坚持的日本时代剧风格。无论从背景音乐还是那些古色古香的建筑风格，熟悉日本历史的玩家应该很快就能分辨出这是在日本江户时代发生的故事。正所谓盗亦有道，海老三这一生最大的梦想就是做一个义贼，劫富济贫、惩奸除恶这些活肯定是要干的。不过游戏中这一点体现的却不够明确，制作人为了突出自由度而在剧情方面作出了让步，由于剧情方面的弱化，奸商们的表现并不出彩，配合海老三那所到之处寸草不留的偷盗技巧，多数情况下倒为那些奸商们感到可怜。

回过头来再说缺点，如果说大场景下同屏人数过多时转动视角会发生拖慢的问题还可以让人接受的话，那么任务物品凭空消失或开门时卡在门缝之中的这些恶性BUG就不免让人怀疑制作厂商的态度问题了。对于这样一部注重创意的作品，这些不足之处不免让人遗憾。

★★★[点评人：迁徒的鱼]





.hack//G.U. Vol.2 思念之声

.hack//G.U. Vol.2 君想フ声

机种：PS2　厂商：NBGI
类型：A·RPG　发售日：2006年9月28日

峰回路转的第二章

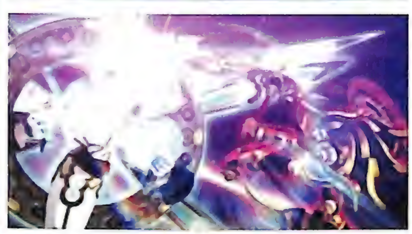
“《.hack//G.U.》系列”一向都喜欢给玩家带来惊喜，《再生》中我们惊异地看到了在上一个系列中拯救了网络世界的凯特摇身一变成为了最终BOSS；而在《思念之声》中，“三爪痕”等于“凯特”的这个认知再次被CC社给推翻，给了我们一个更大的惊喜……（以下内容涉及剧透，对此敏感者请绕道离开。）“三爪痕”竟然是欧范？而凯特的目的似乎是追踪这个奇怪的男人而非破坏网络和平。众所周知，在《.hack//G.U.》的设计中欧范应该是与主角驰尾一样同为八相的碑文使，那么他为什么要对自己的好友志乃下手呢？看来一切的谜底只有等到最后一作的发售才能解开了……

成千上万的疑问

“《.hack》系列”一直以其宏大的世界观闻名，在玩家中也有忠实的追随者。要想真正了解到这个叫“The World”的网络游戏里究竟发生了什么事情，单纯一部是远远不够的。什么小说、漫画、动画、杂志都是必备的，不然一开始那错综复杂的关系和专有名词就会让人找不到北。这种情况到了《.hack//G.U.》依然没有得到解决，即使制作人弱化了本作与4年前所有作品的联系，但实际上不了解的人依旧不了解这个故事到底要讲什么——“三爪痕”究竟是什么？这个东西又有什么寓意？欧范为什么又变成了最终BOSS？八相是啥？碑文使和摩尔加纳又有什么联系？没接触过前作的玩家估计面对那些复杂的专有名词的时候就已经开始暴走了……而相反的是，自以为了解这个故事的人又会陷入深深的怪圈中无法自拔——欧范既有八相的因子，那么为什么会被AIDA所感染，他的真正身分是失踪的天才工程师天城丈太郎？菲亚娜的末裔真正追逐的应该是欧范，那么八咫给驰尾所看到的影像是否是杜撰的？八咫的真正身分又是什么？……







每个玩家对这个游戏都充满了疑惑，于是这个游戏的世界观便成为了玄之又玄的东西，究竟要怎样看才能读懂它便成为了玩家们首要的任务，而这也成为了“《.hack》系列”的硬伤，少有人读懂的故事就算再精彩，也不会被更广泛的玩家群所接受。

爽快的操作手感

作为一个RPG，“《.hack//G.U.》系列”很难得地具有十分爽快的操作手感。虽然游戏的剧情晦涩难懂、迷宫场景和怪物的重复性又很高，但凭借战斗时候的爽快感还是让很多玩家义无返顾地投入到游戏中去。而在第二作《思念之声》中CC社对系统又进行了大幅度的革新——不仅增加了武器大镰，配合上利用必杀技快速切换武器的设计，简直让战斗处于一种应接不暇的华丽SHOW TIME中。玩家根本不用考虑战略性，直接用各种华丽的必杀技将敌人轰杀干净就行了。

不过随着系统的革新，新的问题也出现了——游戏中的同伴不能由玩家自己操纵，因此他们的智商往往跟不上玩家攻击的节奏。虽然系统为我们准备了4种战略，但他们只在对付一般敌人的时候还能起点作用，一旦进入了大型BOSS战，那就只有跺脚叹气的份了。面对游戏中的隐藏BOSS的最强攻击，同伴们竟然不懂得暂时躲避敌人的最强攻击，什么也不顾地埋头向前冲着去送死，拦都拦不住……眼见长长一条HP槽瞬间变成0，实在是让人哭笑不得。我们惟一能希望的，只有在第三作中制作人稍微提高一点同伴们的智商，或者干脆设计一个让同伴散开作战的战略指令。

目前“《.hack//G.U.》系列”已经发行了两作，明年一月这个游戏的最后一作即将推出，究竟这个世界将会变成什么样子，《.hack//G.U.》的综合素质究竟如何？在第三作推出后再让我们盖棺定论吧！

★★★☆[点评人：雨润]

这是新瓶装旧酒吗？

混沌之战

カオスウォーズ

机种：PS2　厂商：Idea Factory
类型：S·RPG　发售日：2006年9月21日

“什么？制作费用不足8位数美刀？没有王牌制作人参与？无视无视。”这年头提供给玩家的选择越来越多，玩家们买游戏品位也越来越高，出手前必精打细算货比三家。厂商们更是挖空心思，想尽各种方法吸引玩家的注意。前有走低成本吸引LU路线的“《脑白金》系列”赚得是盆满钵满，后有高科技“双轴”系统的《DOAX2》也定然让Tecmo收益不俗。深谙此道Idea Factory采取的是另一种策略——打明星牌。结集了Atlus、Aruze、Red、Idea Factory这四大公司的数十位人气角色的《混沌之战》一经公布，便立刻引起了媒体以及玩家们广泛的关注。能够看到自己喜欢的角色聚集在一部游戏当中并肩战斗，这种杀伤力对于系列死忠来说是致命的。可以说在游戏没有发售之前，《混沌之战》的销量就已经有了一定的保证。

事实证明Idea Factory犯了一个严重的错误。游戏发售后，大批玩家开始声讨，作为最大买点的参战“明星们”被推到了风口浪尖之上。制作组为了统一游戏的风格，重新绘制了各游戏系列中的角色，所有人物统一被压缩成可爱的Q版形象，这造成了各系列FANS的严重不满，他们认为这样做完全体现不出原作品中角色的性格，失去了原作的精髓。显然，在这点上，当年的《Namco×Capcom》要聪明得多。

把《重生之月》的系统稍加改善拿来给《混沌之战》实为明智之举。毕竟《重生之月》的系统比较成熟，这样做即省了制作成本，又方便了玩家游戏时快速上手把更多的精力花在培养自己喜欢的角色之上。不过提到系统就有必要再来说一下本作的人物成长系统，没有等级提升概念，通过控制角色的行动随机提升各种能力。源于《重生之月》的成长系统看上去新颖，但造成了角色之间能力过于雷同，只能通过角色特性来体现细微的差异，各个游戏中的大牌们在此不得不落得个准“大众脸”的下场。难度设置上没有什么起伏也使得游戏过程过于平淡，后期的几个BOSS即使是在体力数值后多加了几个0，在主角们华丽的必杀技下也只是多赚上些出场时间罢了。如果制作者能够多花点心思在场地的地形上，把高低差引入攻防之中，相信本作的耐玩度会提升一个档次的。本作中最不能让人理解的是，一个以众多人物为卖点的游戏在实际游戏过程中居然不能收集齐全部的同伴！几处二选一的设定加上二周目不继承同伴，这点让抱着收集全同伴愿望而进行游戏或有收集癖的玩家彻底绝望。

说了那么多游戏中的不足也并不代表本作一无是处。比如说本作的音乐就很不错，控制一名角色时会切换到该角色游戏系列的BGM，熟悉的音乐传入耳中时，想必各位FANS便立刻会感动不已吧。本作的声优阵容可谓豪华，大部分原作品的声优们重新出马为角色们配音，声优控们又找到了一个购买本作的理由。

★★☆[点评人：迁徒的鱼]







圣斗士星矢 冥王哈迪斯十二宫篇

Saint Seiya：The Hades

机种：PS2 厂商：Atari
类型：RPG 发售日：2006年8月

其实大家都是小强



圣斗士实在是一个集中了太多矛盾的词语，游戏常常出，出了就挨骂，骂了还要出，但是总是有人买，从来不缺关注，如果要概括一下这个古怪现象的原因，那么只能用一个俗到掉渣的词来形容，那就是"爱恨交加"。

同样死不掉的冥斗士

本作中最为人诟病的一点当然还是所谓的"死而复生"系统，就算被打死，只要晃动摇杆和按键，就可以再度复活，而且不光是玩家可以复活，敌人也可以复活，颇有一种公平、公正、公开的体育精神。虽然在前作推出的时候这个系统就被大家轰轰烈烈地声讨了一番，大肆抨击其为手柄杀手，破坏流畅度，但是作为一个超越了平常人思维的伟大创意，这个系统仍然被保留了下来，并且在本作华丽绚烂的画面上得到了唯美地重现。

于是，当我们打开游戏，选好角色，用尽全身力气将对方打了个半死，扑在地上爬不起来的时候，潘多拉或者雅典娜的大脑袋在屏幕上晃了一晃，说了几句激励士气的话，然后就见被美色所诱导的对手立马精神十足地跳了起来，爆发着小宇宙向我们袭来，挫败感不免油然而生。

当然，出于"复活也是公平的"原则，只要不那么心疼手柄，我们也可以在角色阵亡后复活个两三次，与敌人一直缠斗到底。因此，每场战斗都是一次对耐心最好的磨练，每场战斗都能让人充分享受战况反复被颠覆的快感，每场战斗都有力验证了"再起不能"这个词语的生动形象。相信我，这将是圣斗士历史上最痛苦、最漫长的一次远征，不是手柄死，就是手指亡。

FANS都是很执著的

与这个充满了争议的复活系统相比，本作的其他方面就显得稍微有些平淡，虽然圣衣的光泽更有金属质感，人物行动更灵活，必杀技也更华丽，但是也没达到让人眼前一亮的地步。好在制作人十分聪明地加入了很多隐藏要素来缓解大家的情绪，譬如隐藏人物呀，圣衣收集呀什么的——要知道，这种收集对于原作FANS来说简直是一击必杀。除此之外，无论是用来怀旧的华丽剧情，还是各种挑战和对战模式都缺乏乐趣可言。而且大概是出于忠实原作的思路，平衡性在这个游戏中基本可以忽视，一招打遍天下的情景屡见不鲜，基本上大多数敌人都可以利用"打几下就跑，跑完了再打"的战术单用一个方块键解决。特别是遇到奥路菲这种可以无限



制使用飞行道具攻击的对手，战斗将变得相当痛苦且无趣。

不得不承认，其实《圣斗士》这个系列在努力的进化过程中，已经渐渐变得有点像个"真正的对战游戏"了，甚至在和朋友对战的时候，还能充分地感受到两个人对着怪叫"你还不死"这种难以言喻的快乐。但是作为一款万年FANS向游戏，其本身的素质已经开始有些难以评价，或者说我们甚至都已经懒得对其作出评价，即便评价也没什么用。

就像约定俗成一样，对于这种半瓶醋的形式玩家已经渐渐产生了一种理解和默认，用一句话来形容《圣斗士》的游戏是最为适合的：虽然知道一定不好玩，但是还是买回家收藏吧……

★★☆ [点评人：玛娜]

山脊赛车PSP 2

リッジレーサーズ2

机种：PSP 厂商：NBGI
类型：RAC 发售日：2006年9月14日

起错了名字的游戏

"跟着Bandai一起走，Namco确实学到了不少东西……"这是以往的前线或特快中十六夜反复感叹的一句话。虽然当时隐约能够感到Bandai将会带坏别人，但确实没有想到能够带坏到这种程度……这不免有些愤青的嫌疑，但这确实是一个系列拥趸发自内心的唏嘘。作为一个PS系的功臣系列，从当年PS的首发软件之一到PSP上的长卖人气大作，"山脊"这个名字可以说就是与"PS"同绑着的，而它对于每一台新主机的展示以及推广作用也正是



有目共睹的。记得当时拿到PSP上的第一作时，十六夜一口气看了N遍开场，那种惊喜与感叹交织在一起的感觉已经很久都没有感受过了，尤其是在现如今游戏量产化的年代。

作为PS系的代表游戏，"《山脊赛车》系列"一直都被众多玩家所津津乐道，而游戏的品质从没有被人质疑过。如果我们抛开"续作"这个概念来看待这款游戏的话，很难有人能够找出其本身素质上的问题。画面效果就不用再反复强调了，富有层次的背景以及反光自然的车身贴图，无不显示着厂商的技术能力以及新一代掌机游戏的标准(某些执着的读者请勿断章取义，相信没有人会拒绝画面素质的提升)。除了上面所说的"肤浅的外在表象"外，所谓的"游戏性"同样毫不含糊。作为系列的一员，本作同样充分强调了驾驶的乐趣以及甩尾时的爽快感，而为了增加游戏内容的丰富度，本作还新增了街机模式、决斗模式以及生存模式。个人感觉，街机模式最为精彩，因为能够亲身经历当年街机厅的玩家越来越少，而那种分秒必争的紧张与刺激正是现如今游戏与玩家都缺少的。

"如果我们抛开'续作'这个概念……"没错，以上的歌颂全都是建立在这句话的基础上的，然而如果我们意识到这其实是一款续作的话，那么很多结论就不再这么乐观了。增加了赛车的数量这一点无可厚非，但标榜收录了1～4代全部赛道以及经典音乐这一点就有些说不过去了。"集系列之大成"确实没错，但在完全没有原创要素的情况下依然鼓吹这一点，就只能让FANS心寒。当然，熟悉的赛道即使到了今天仍然充满了魅力，而作为系列另一精髓的音乐更是对FANS存在超大的杀伤力(X360版的《山脊6》能够免费下载赛车的一种涂装，但任何一首音乐都要付费才能下载)。虽然牢骚满腹，但相信更多的玩家最终还是会和十六夜一样一边骂一边掏钱。"心甘情愿"这个词已经不再适用于现如今的游戏市场，"急功近利"也许有些以偏概全，但这一趋势越来越明显。也许现在玩家还愿意买厂商的账，买自己所喜爱的系列的账，但又有谁能够保证大家一直都会这么听话呢？

难度的上升以及甩尾后氮气槽积蓄量的减少应该是本作谈得上有变化的两个地方了，然而难度的上升并不是建立在电脑AI或是驾驶技术的增强上。玩过X360版的玩家应该对于电脑控制的赛车肆无忌惮地作弊表示不满，而本作同样如出一辙。虽然看不到像X360版那种先蓝后黄再红的喷火表演，但在关键时刻对手的几个连续喷射绝对有让人摔机器的欲望(我想这也是PSP会配备一个手带的缘故吧)。说到这里，又不得不让人感到遗憾，在X360版推出多时的今天，作为"续作"，却没有采用多段氮气喷射系统，依然抱着前作的系统不放，这不得不让人怀疑厂商的敬业程度……



其实本作如果采用"加强版"之类的后缀，相信大家都可以相安无事，但堂而皇之地加上个"2"字就确实有些说不过去了。当然，如果错过了那款PSP的首发游戏，那么正好能够拿本作来弥补。而如果是系列的死忠或是记忆棒一族，就更没有理由放过这款"起错名字的游戏"。

★★★

[点评人：十六夜]



拿什么来爱你，我的风雨？

风雨传说

TALES OF THE TEMPEST

机种：NDS　厂商：NBGI
类型：RPG　发售日：2006年10月26日



掌机上的《传说》正统作品，这是一个让众多"传说粉丝"向往的游戏，数度的延期也丝毫没有减退他们购买这款游戏的决心。但不知为什么，对《风雨传说》我打一开始就没往心里去，直到众多玩家玩到后大喊"地雷"时也只是轻松一笑，既然不是热切期盼，也就谈不上地雷了。很快，10小时通关就出现了。超短的流程、不知所谓的战斗、傻到出奇的同伴、聪明的敌人……什么消息都一股脑地出现了。人道是要自己亲手玩到才能判断，我玩到了，通关后给一个想买的朋友第一句话就是"就算降了价，这游戏一百来块俺都嫌贵！"Production I.G.的动画很美，嗯，不到5秒吧，别跟我提那片头，谁跟我提我跟谁急。人物关系那叫交待得一个嘎崩脆，唰唰唰几下就出来了，但我想说，其实不用你说一开始也能猜个八九不离十了。当然，还有几个直到游戏结束都还没交待清楚的，好吧，这个不是重点。战斗么……一场战斗我可以手上连按A键眼睛停在网页上目不斜视地浏览网页，Oh my God，还没灭！好吧，我操纵法师，这次我右手连按B键左手拿着饼干，嗯，饼干味道还不错。什么？出STAFF了？完了？OK，该哪儿来就回哪儿去吧。

说实话，通关这游戏后我已经没力气再去说什么了。其实感觉这游戏还是有优点的，那就是流程短，快速通关还能刺激一下二手交易市场。有玩家戏言这《风雨》做成这样是不是为了让更多的人注意下个月要发售的《世界传说》？当然，这只是一句玩笑话，但不得不对厂商的不负责任感到失望。记得在延期后制作人积吉信说延期是因为还有什么概念没加入到游戏中去，为了让游戏的内容更加丰富以及加入一些新玩法。我不知道大家看到这句话有什么感想，回想起来现在我不是愤怒反而是想笑，不过更多的是苦笑罢了……想想一款正统作品居然会有这样的素质，你就说你是掌机版吧，是该有些精简，但，但这也太精简了吧？君不见那个被翻炒了多少遍的《幻想传说》都还加了些二周目、全语音等吸引眼球的东西，你好歹是个新作吧，语音咱们就不奢望了，但二周目总该有个吧。嘿嘿，说实在的，现在玩个《传说》没个Grade值，没个二周目还真不习惯。不过好在还有个隐藏迷宫，要不真的说不过去了。至于游戏中的人物造型就不用说了，可爱也谈不上，俊美更是没法沾边。按一个朋友的话来说女主角就像一个桃子，直接扔替补席了。不过





游戏里我们还是看到厂商认真的地方，那就是游戏背景，其中沙漠和雪地的大地图画面给人很棒的感觉，将环境烘托得很不错，而黑夜与白天的切换以及昼夜城镇的景色变化也都表现得还行。但我想说的是，为什么老是在几个巴掌大的村子间转来转去，最大的一个城市也不过如此，与系列其他作品那样出现若干个大城市的气势相比这简直就是一次乡村旅行，而且交通工具还那么匮乏，难道自由地在空中飞翔真的是个梦么？

好了好了，到此结束吧，我还是期待《宿命》和《世界传说》去了。


[点评人：邪魔天使]

进化，不能只停留在画面上

分裂细胞 双重特工

Splinter Cell Double Agent

机种：X360　厂商：Ubisoft
类型：ACT　发售日：2006年10月17日

只要是谈到《分裂细胞》就很难不把它和《潜龙谍影》作比较，也许这对于这个系列的原创者来说并不是一件很爽的事情。但是有时候这种事情是由不得你不愿意的，相反对于玩家来说却热衷于将这两者拿来横挑鼻子竖挑眼，以至于到最后这两个系列的创作者们都时不时把对方拿来恶搞一番，看似互相嘲讽逗笑自得其乐，却又有一股酸溜溜的"英雄惺惺相惜"的味道渗入其中。

如果说诞生于2003年2月的《分裂细胞》初代多少有些借《潜龙谍影2》大获成功的东风之嫌，那么在过了四个年头之后，历经量产化和大众化磨砺的"《分裂细胞》系列"在步入自身第四作同时也是更换新平台的第一作之后，已经和走精品化核心化路线的"《潜龙谍影》系列"完全分道扬镳，并真正地成长为可以与之分庭对抗的潜入型动作游戏大作！

从游戏画面来看，同为两大系列第四代作品的《双重特工》和《爱国者之枪》在给人第一感觉也就是视觉冲击上，前者无疑先拔头筹。《双重特工》无论是在人物建模、环境构建、气氛渲染等各方面都达到了目前所有次世代游戏的顶峰，被国外媒体誉为"真正发挥了X360实力的游戏"，尤其是对于中国玩家来说印象最深的上海关卡，那磅礴的雨夜、热闹的外滩、绽放的烟花、矗立的明珠塔……无一不让玩家惊为鬼斧神工。

从操作上来看，《双重特工》坚守了系列一直以来贯彻的"一键行遍天下"策略，将几乎所有的操作就集中在A键上，把玩家的操作上手门槛降为零。无论你是系列新手还是老鸟特工，无论你在游戏中想做出何等操作，只要看到画面提示并迅速按下A键，杀人放火开门撬锁上天入地无所不能，在最大限度降低玩家操作难度的同时，又保证了游戏的爽快感和紧张程度，可以说是新手老手两头讨好。相比之下《潜龙谍影》的操作就不是那么平易近人，PS手柄上十来个按键几乎全部用到，这还不够还要加上多种组合操作，虽说对于系列FANS来说这是其他游戏无法给予的乐趣，但对于那些渴望体验这个系列的新手来说无疑多了一道需要逾越的鸿沟。

而在剧情方面可以说是各有千秋，相比起"《潜龙谍影》系列"那角色丰富内涵深邃环环相扣一脉相承的故事来说，《分裂细胞》的剧情向来都是弱化到可以忽略不计的程度，就拿《双重特工》发售之前曾经热炒过"女儿意外身亡，山姆锒铛入狱"的故事来说，在实际游戏中却被削减得没有任何色彩，女儿的死被一句话带过，后期再无交代，而入狱桥段只是后期故事必须的一个前戏而已，并没有任何深入的描写，虽然游戏结尾给山姆的生死留下了一个欲盖弥彰的伏笔，但是相比起"《潜龙谍影》系列"来说，这种小把戏简直不值一提。但是如果我们从另外一个层面去考虑，"《分裂细





胞》系列”的故事脚本来自著名军事小说家汤姆·克兰西，而他的小说向来以结构紧凑细节缜密情节精湛而著称，那么为什么在游戏中被削弱到如此程度呢？惟一的解释就是游戏的创作者们希望玩家将更多的精力放在体验游戏本身的乐趣上，而不是去斤斤计较于剧情的前后呼应以及合理程度上，那样只会让这个游戏的FANS越来越死忠，圈子越来越小，玩家越来越少，新手很难融入到游戏的世界观中。而这个现象，正是目前“《潜龙谍影》系列”所面临的严峻问题。

而游戏前期宣传中曾大力推广过的“信任度”系统，在实际游戏中也远没有早先所描述的那样惊心动魄左右为难，最多也只是一个游戏过程中的调味料，并不会对游戏整体造成任何影响。这是因为：第一，影响到所谓两方“信任度”的各种任务，对于玩家来说可以选择是否完成的所占比例不多，大部分任务都必须完成否则无法过关；第二，在那三个关键选择上，无论玩家作出什么样的选择，对于游戏主线剧情来说并没有任何改变，例如第一次无论是否杀人，第二次是否炸船，后面的任务都将毫无影响地继续，第三次是否杀兰伯特也只是有可能延长一点点JBA对你的信任时间，而最终你还是要走向正义一方并与JBA为敌；第三，设置的三个结局在差别方面，对于玩家来说只是一个毫无价值的附加关而已（这个附加关没有任何难度且可在两分钟之内轻松搞定），因为根据剧情安排在最后山姆还是要摆脱SWAT的追捕而消失在众人的呼喊中，给出一个生死未卜的结局让大家对下一代作品充满期待，而山姆逃亡的原因无疑只有一个——洗脱自己的污点和罪名，即使是你之前既杀人又炸船还要搞掉自己的老上司，山姆始终是正义的，他绝对不可能在下一代中堕落到原力的黑暗面去，我们甚至可以大胆猜想下一代的剧情将会是“山姆历经千辛万苦终于澄清了自己卧底的事实并再次成为拯救世界的大英雄”，那么这就意味着玩家在之前可能处心积虑考虑再三作出的选择完全是毫无意义的，被游戏创作者当猴儿耍了一次。

综观整个系列，虽然更换了平台使得游戏在表象上前进了一大步，但是游戏的里侧上可以说是毫无进步。从一代到四代，抛开画面上的差距，游戏在游戏性上的差距可以说是微乎其微，仅仅停留在增加几个新动作和新道具这样很肤浅的层面上，游戏核心系统并没有任何显著变化。当然对于一个量产性的游戏作品来说，这样的要求也许太过分，对于游戏创作者来说也许太冒险，但是作为一个玩家还是希望自己喜欢的系列能够取得真正的进步，而不仅仅是靠着画面来博得众人的眼球。



★★★★[点评人：多边形]

皇牌空战X 诡影苍穹

ACE COMBAT X Skies of Deception

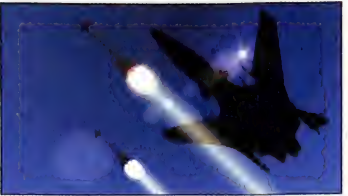
机种： PSP　**厂商：** NBGI
类型： STG　**发售日：** 2006年10月26日

旧有模式的突破

记得听说游戏晚上能到之后，特意吃饱喝足睡了一小觉，做好了充足的搞个通宵的准备，不过谁想在鏖战了3个小时之后突然屏幕上出现了制作人员名单……这年头，游戏厂商是看明白了，拼死拼活做个“期待作”出来，但就是卖不过那些“健脑类”，所以那些原本厚道的开始变得不厚道了，那些原本不厚道的就只能加个“更”字了。

其实对于一款掌机游戏来说，本作无论是画面效果还是游戏素质都已经达到了相当高的水准了。从画面来说，无论是机体的制作还是远处景物的再现，都已经可以与《皇牌空战4》相提并论了，当然，玩家在游戏中驾驶飞机从跑道起飞的时候可能会被那粗糙简陋的地面吓到，不过幸好也只有那一两关会在开始时刺激到玩家……在营造战场气氛方面，由于有着系列作品的制作经验，本作同样会让玩家在游戏时体验到空战的紧张与嘈杂。游戏中飞机引擎的轰鸣声、刺耳的雷达警报以及无线电中传出的各种对话，让玩家在手眼紧张配合的同时耳朵也没有清闲一刻。与家用机上的系列相比，本作在战斗时敌我双





方的无线电通信数量可以说是少了很多，尤其是与《皇牌空战0》里面滔滔不绝的对话相比实在是相当安静，但在实际游戏中玩家却并不会感到冷清——这就不得不要佩服一下厂商的功力了。以UMD的容量要想实现大量语音的收录确实可能有些强人所难，但也并不是整场战斗中耳边嗡嗡地不停有人叨咕就是好事，最重要也是最关键的是在适当的时机出现最“应景”的话。印象最深的是在战斗中紧咬住敌机时耳边会传来“快来救我，我已经被那家伙咬住了！”的嘶喊声。当然，这句求救消息基本上每场战斗都会听到几次，但在专注地控制机体与敌人缠斗的过程中听到对手那充满绝望的声音，确实有种让人心情畅快、越战越勇的感觉……

此类游戏最大的弊端就是很容易弄得一成不变，缺少创意要素正是本系列目前在发展方面的最大瓶颈。其实玩家还是能够看出厂商是一直在努力的，《皇2》的风格确立、《皇3》的SF转变、《皇4》的剧情含意、《皇5》的电影表现手法以及《皇0》的真人参演，每一作都有其特色鲜明的标志，但除了“加了又删、删了又加”的对战模式以及特殊武器的选择方式外，能够称得上系统的变更点真是一个都没有。相比来讲，本作出现的改造模式绝对称得上是在旧有模式下的一种尝试和突破。游戏将机体的速度、机动性、防御力、武器性能以及辅助系统这5个方面分别摆在了玩家面前，如何取舍全看玩家的个人喜好：对技术有信心、偏爱一击脱离战法的玩家完全可以抛弃防御，选择高速高机动；高防御高载弹量的炮台也是不错的选择，冒着炮火虐杀无助的地面目标甚至能让人上瘾。改造方面有一点设定让人能看出厂商的用心，总共只有6台机体能够进行改造，细心的玩家通过机体造型以及简介应该会有一种“传承”的感觉。正因如此，后期X-02的出现便不再显得突兀，反而玩家会感到顺理成章——在本作执著于原创机路线的玩家一定会更有感受。

按照剧情需要，这里开始要说说本作不尽如人意的地方了。首先是音乐，虽然素质并没有下降，但实在是太少了，尤其是早在预告片便已经曝光的那段主题旋律，在游戏中出现的频率真不是一般的高，不过这样也好，OST不会再像以往那样两张、四张盘地出了……最令人不满的就是本作的流程长度，满打满算15关，但如果走最短路线差不多10场战斗后就能一周目存档了……当然，对于掌机游戏来说容量是永远的痛，但对于死忠来说，偶尔要一下“自行车”还是应该能被理解的……

★★★★[点评人：十六夜]





可以做到的
如果做不到
男人若说不出就从头再来
就哭吧 哭吧
哭也可以向前看
三四郎
这就是胜负啊

一旦踏出去
怎能退缩
男人心里决定走的路
决定后就前进 前进
直到看到破晓的光明为止
三四郎
这就是生命啊

——节选自黑泽明大师早期作品《姿三四郎》

■ 绯寒
摄影：黄金IC
协力：中国国家盲人柔道队
技术指导：张贵富（原国家柔道队主教练 现任中国盲人柔道队主教练）
示范：赵序 蒋鸿均 孙怀柔（现役国家盲人柔道队队员）

撼天之道系列之八




山之岚 论柔道

如果阁下是八零或九零后生人，上面这一小段肯定会让您一头雾水。“三四郎”这个名字以今天的审美观来看，可以称得上土得掉渣，绝对没有“旋涡鸣人”或“黑崎一护”来得响亮与美型。没准哪位都会认为这是某位日本古代农业大师……（笑）不过在下敢保证，如果各位回家去问问自己的父母或者前辈，姿三四郎是何许人也，他们一定会露出满脸幸福回忆的神情并且骄傲地对你说：“姿三四郎呀？当然知道啦，那可是我们年轻的时候……”

没错，父辈们口中提起的《姿三四郎》，是一部由上海电视台于1981年引进的日本电视剧。故事讲述了主人公姿三四郎为了追求武学真谛，刻苦修行并最终成为一名武学宗师的故事。整个故事充满了激情与热血，是一部催人奋进的励志佳作。虽然以时下的眼光看来，这种故事框架与剧情编排早已显得非常老套，此外，与今天的影视作品相比，当时的技术也显得无比简陋，但本片所展现给观众的并不是画面与音乐或者是动作场面，而是整部作品的中心精神。果然，本剧一经播出，立刻在全国引起了极大反响，轰动一时。用“万人空巷”来形容当时大家争相观看这部电视剧的情景一点都不为过。最终，本剧成为了上世纪70年代电视荧屏上永恒的经典，而主人公姿三四郎那种永不言败的精神更是感动了无数中国观众。


■俄罗斯总统普京

也许各位会问在下，开篇不进入正题，乱扯些什么？当然了，在下写下上面的文字，并不只是为了单纯地怀旧。因为《姿三四郎》中所提及到的武术与本期主题有着密切的联系。如果各位有机会找来本片看过之后就会明白，影片中姿三四郎用一生中去追寻其中真谛的武术，就是我们今天要介绍的主题——柔道（JUDO）。

自古以来，中国古代道家学派就有着：“天地万物皆可相对，黑对白、阴对阳、光对暗、生对死……”的说法，这种学说产生自中国古代，自然难免有着些许狭隘主义的思想。但是从客观角度来看，这种相对论虽然有些绝对化，但的确可以概括大部分事物的存在规律——武道亦是如此。





如果阁下认为格斗术的定义就是完全依赖于力量的强力打击技的话，那么请恕在下不能苟同。因为今天为大家介绍的柔道的格斗技巧与其他武术有着本质上的差别——它没有空手道的刚猛，也有别与跆拳道的灵动；既不靠拳击技术中雨点般倾泻的拳头，也不靠泰拳中那毒辣致命的钢膝铁肘。总而言之，柔道所遵循的格斗理念并不是单纯倡导练习者使用强烈而凶狠的打击技巧来击倒对方。它所拥有的是巧妙地利用力的原理，以近身的方式来对对方进行摔投性的伤害。举个例子：使用坚硬的铁棍去劈一小块棉花，力量再大，也不会将棉花劈开。而一旦你找到了棉花的纹理，用手轻轻一撕，棉花就会很轻易地被撕成两半——拥有力量本身并没有什么问题，但关键是你如何去运用这种力量。柔道中的“柔”字，就已经概括了其对这个问题的解答：“柔”并不代表没有力量，相反，柔道所倡导的是要以“柔”的方式来释放你的力量。因此，与其他以打击技为主要进攻方式的武道比起来，强调以和谐方式运用力量的柔道所注重的不仅仅局限于身体上的对抗技巧，更包含了与对手在心理战中的较量。

作为一种现代体育运动，柔道早已被大家所熟知。今天的柔道已经成为了日本的国粹，同时也是奥运会的正式比赛项目。它以其实用性、竞技性与观赏性并重的特点正使越来越多

的人加入到了练习柔道的队伍当中，如现任俄罗斯的传奇总统普京先生，就是一位柔道六段的高手。

不知道为什么，每次提起柔道，在下脑中最先浮现出的倒是日本漫画中经常出现的校园社团。似乎只有在哪个充满青春热血的校园社团中才会上演那些同样充满着爱与阳光的一幕幕青春剧。也许是与在下怀有同样的情结，许多漫画家都不约而同地将自己的创作题材涉及到了这种充满了朝气与魄力的武道之上。即使只是作为配角出场，这些柔道男儿们的独特魅力也往往令读者们过目难忘。（其中翘楚在下首推《灌篮高手》中的热血柔道男青田龙彦大哥。）

其实，无论在影视、书籍还是其他文艺作品中，柔道大都是以一种奋进精神的形态出现。当然，也包括有作品将柔道拿来做调侃的特例，例如周星星那部《破坏之王》中的柔道部猥琐主将黑熊……（排～山～倒～海～）在一些作品中，柔道也不仅仅局限于动作片与武侠文学中的打斗场面之上，而更多的是作者用来升华作品主题的手段。像主要前言中所提到的这部《姿三四郎》，就是一部讲述柔道精神的佳作。而由日本著名导演黑泽明所指导的两部电影版《姿三四郎》，更是被誉为"创作《七武士》前的奠基之作"。相对于今天的动作片来说，当时的设备与技术根本无法拍摄出动作片中的大场面或精彩打斗。不过日后依然让观众们所津津乐道的，往往是导演想通过影片而表达给观众的主题精神而已。就连香港著名导演杜琪峰在其日后作品《柔道龙虎榜》中，更是毫不掩饰自己对黑泽明导演的崇敬之情。甚至干脆直接将《姿三四郎》中的许多元素融合于自己的作品之中，除了将主题歌套用贯穿于影片主题之外，片中由蔡一智扮演的弱智青年更是无论见到谁，都高兴地嚷着："我是三四郎，你是桧桓……"

可是话说回来，一部光有主题精神的作品是不会成功的。柔道最初既然是作为一种格斗技出现的，那么无论经过怎样的加工，都不会脱离它最初的本质。可惜的是，经常被文学、影视、动漫作品所描写的柔道，在游戏界目前还是一个空白。直至今日，除了在今年4月份发售的一款叫做《David Douillet Judo》的游戏之外，还没有一款专门以柔道作为主题的游戏出现。目前在游戏界的柔道则更多的是作为一种格斗流派出现在某款格斗游戏的某位游戏角色身上而已。不过所谓"攻如狂风暴雨，守似不动山岚"——无论是游戏内外，柔道修炼者们为对手留下的，都是这种难以撼动的强大之感。



当然，柔道既然作为一种值得人们去修炼的武道而存在，它所追求真谛就并不是一味地去战胜或击败对手，而是在于对自己内在修为的锤炼。一切争斗与暴力绝对不是柔道所要倡导的。此外，如果想成为一名真正的柔道高手，不但要将柔道技术运用在比赛中，更要将柔道精神运用在人生中。假如有一天你领悟到了这种真髓，那么，当你再次踏入神圣的柔道场，在榻榻米上冥想之时，你可以感觉到的就不仅仅是你如狂风一般的战斗力；更重要的，是能够发现你内心深处那经过艰苦磨练后静稳如山的灵魂。

柔道的前身——柔术

众所周知，今天的柔道更多地被视为一种体育运动而并非格斗术。它以其独特的魅力与紧张的竞技性而已经被全世界越来越多的人们所接受与喜爱。然而，在它的发源地日本，柔道最初并不是作为一项运动出现。虽然在今天，柔道已经成为了日本的国粹之一，可是早期的柔道却与早期的剑道、空手道等众多格斗术一样，是一种流传于日本百姓之间的生存技能而已。因此，在了解现代柔道运动之前，我们有必要先来了解一下现代柔道的前身——日本柔术。

关于柔术的起源众说纷纭，就连日本历史中并没有详细的记载，而如今在网络上流传比较广的一种说法则普遍认为柔术最早源自中国，与唐手一样是由明朝陈元　传入日本的。不过，在下倒觉得这种"天下武术出少林"的说法有些过于笼统。根据可考日本史料记载，早在公元720年，日本本土就已经出现了一种类似于今天相扑比赛的角抵竞技游戏，当时被称之为"体术"。与早期的剑道不同，由于体术较量中并不允许使用身体之外的危险武器，因此，在规则的保护下，越来越多的百姓也开始加入到这一安全的运动游戏中来。而随着体术在民间的盛行，许多高层的官宦子弟们也纷纷加入其中。后来，由于深受中国古代哲学思想的影响，"体术"这个原本流传于百姓之间的通俗竞技名称逐渐开始被高层阶级的人们所弃用，许多人开始为"体术"考虑新的名称。而最后则引用了中国古典著作《易经》中的"以柔克刚"一句，将"体术"之名更改称之为"柔术"。更名之后的柔术经过演化，逐渐由最初的竞技角抵游戏转变为了一种徒手格斗术。而由于当时日本的等级制度十分森严，除贵族武士之外，百姓们并不允许携带武器。因此练习柔术就成为了广大平民赖以防身的基本技巧。

综观世界武术史，大家不难发现，任何一种武道的坚实基础，往往来源于社会最低层的普及——柔术亦是如此。由于其技术通俗易懂，又不必花费大量的金钱来学习，所以柔术首先在广大平民之间得到了广泛的支持。而演化后的柔术无论是在技术上还是在规模上，也都开始逐渐走向成熟。然而，由于柔术在民间影响力的不断扩大，统治者也再一次开始注意起这种徒手格斗术来。慢慢地，柔术不再单纯是平常百姓们徒手防身的技巧，由于其拥有众多徒手实战所必须的要素，统治者们也开始将其在武士、士兵以及狱卒中推广传播。事实表明，这一决断是正确的，无论是在殊死决斗中还是在战场杀敌时，在丢弃了武器之后，柔术无疑是战士最值得信赖的武器。这使得柔术在日本本土不断发展繁衍，终于，在德川幕府中期时达到了巅峰。

不过，随着1868年德川幕府的垮台，明治维新开始。在国内外新旧文化的双重夹击之下，柔术逐渐开始衰落，自1868年起，日本柔术开始了将近二十几年的艰难求生之路，1871年前后更是几乎绝迹。许多柔术高手的命运也与日本柔术一样，被淹没在历史的洪流之中……

而就在人们认为日本柔术绝迹的命运已经不可扭转之时，一位柔术高手却挽救了即将消失的柔术的命运。这位柔术高手将散落在日本的各流派的柔术精华收集加以整理后，正式创造出了一种全新的武道，这种新的武道延续和改良了柔术技术的所有精华，而这位柔术家，就是被后人称为"现代柔道之父"的一代宗师——嘉纳治五郎。经过嘉纳先生改良之后的新生武道，也正是我们今天所能接触到的现代运动——柔道。



现代柔道发展与嘉纳治五郎生平





现代柔道运动的发展至今，已有100多年的历史了。自明治维新初期被日本社会所排挤到日后成为日本的国粹，现代柔道运动的命运也是非常坎坷的。而这期间，由柔术向柔道的转变，可以看做是现代柔道命运的转折。当然，柔道之所以能够起死回生，有着“柔道之父”之称的嘉纳治五郎先生绝对功不可没。现代柔道运动的发展史也可以说是他一生的奋斗写照。

嘉纳治五郎1860年出生于日本神户，父母皆出身名门。因此，幼年时的嘉纳治五郎就受到了良好的思想教育。并且一直以“为人谋益、为世界谋和平”作为自己的处事准则。1871年，嘉纳治五郎随父母转迁东京。明治十年(1877年)，时年十八岁的嘉纳治五郎先生就读于三东京帝国大学，由于并不经常进行身体锻炼，当时的他十分瘦弱。本着强身健体的愿望，嘉纳治五郎先生开始接触日本古代柔术，拜于天神真杨流的福田八之助门下。当福田去世后，嘉纳治五郎开始于同派的矶正智师父处继续学习，而在第二位师父去世后，又转投在饭久保恒年门下学习起倒流柔术。由于师从三位名师，因此嘉纳治五郎的技艺进步飞快，此时的他已经精通天神真杨流、起倒流等多门技术。但是随着西洋科技地不断涌入日本社会，柔术的没落使他感觉非常痛心。于是，嘉纳治五郎决心取众家之长，将传统柔术加以改进，从而创造一种新的武道。他将传统柔术中的许多危险动作做出调整，并且规划出了一整套比较完善的体制，确定了以投技、寝技、当身技为新武道的主要技术。而为了与传统柔术向区别，新生的武道被命名为“柔道”。

1882年2月，23岁的嘉纳治五郎开始在下谷稻荷町永昌寺内开设道场，向学生传授柔道。而这座道场也就是日后闻名于天下的“讲道馆”。

由于讲道馆的逐渐壮大以及嘉纳治五郎不记门户之见的授课方法，使日本传统柔术界人士非常不满并向讲道馆发出挑战。于是，1886年5月，在日本警察总监的倡议与亲自主持下，讲道馆与传统日本柔术之间进行了一场举国轰动的比武。双方各派精英出战，结果讲道馆大获全胜，这样，不仅新声柔道的技术得到了民众的认可，讲道馆的社会地位也得到了巩固与提高，逐渐成为了日本柔道界的圣地。

1895年，日本成立了“大日本武德会”开始大力推广柔道，并制订了柔道的比赛准则。自1930年起，柔道开始成为日本青少年在学校的必修课之一，在日本的军部以及警视厅中，也开始逐渐推广柔道作为警察与士兵的训练科目。

1938年，现代柔道运动创始人嘉纳治五郎先生辞世。在自己78年的人生旅途中，他始终坚持着自己一生的处世信条，也用自己的奋斗实现了为人谋益的夙愿。因为此时的柔道早已不见了当时即将消亡的影子，它作为一种搏击运动，逐渐成为了日本的国粹。

1949年，全日本柔道联盟成立。3年后，国际柔道联合会IJF(INTERNATIONAL JUDO FEDERATION)成立，总共包括12个成员国，不久又增加为19个。联合会总部设立在日本东京，并由嘉纳治五郎先生之子嘉纳履正担任会长。这标志着柔道已经逐渐从一种日本传统武术逐渐发展成一种被世界人民所喜爱的体育运动。

1956年，第一届世界柔道锦标赛在东京举办，盛况空前。

1964年5月，在日本东京举行的第十八届奥运会上，柔道被列为奥运会正式比赛项目，这也是第一个起源于亚洲国家的运动项目入选奥运会。

1978年国际柔联第一次将女子柔道归纳为正式比赛项目，由此，女子柔道风暴席卷全球。自1980年起，每两年就会举行一届世界女子柔道锦标赛。1992年，国际奥委会将女子柔道列为正式比赛项目。其实早在嘉纳治五郎先生刚刚创立讲道馆之初，就已经开始招收女弟子了，不过为女子柔道正名却晚了将近100年。

如今，日本作为柔道的故乡，当仁不让地长期占据着世界柔道水平的第一把交椅。而俄罗斯、法国、德国、意大利等欧洲国家的柔道水平也在逐年增长，大有赶超日本之势。我国的柔道运动开展相对较晚，直到1983年第五届全运会上才第一次将柔道作为正式比赛项目。

也许嘉纳治五郎先生最初创造柔道之时并没有想到，他所提倡的柔道精神不仅仅挽救了濒临消亡的柔术，更是将这种古老的搏击术传播到了世界的每一个角落。目前，世界上有数以百万的柔道练习者，在他们心中，由祖师嘉纳治五郎先生所提倡柔道精神无时无刻不在鞭策着自己向理想目标迈进。

他们相信，只要怀揣着勇往直前的信心，即使是再难以克服的困难，也无法阻挡他们前进的脚步。



现代柔道相关知识

今天的实战讲座与以往不太一样，因为我们这次所接触的武道并不是以打击技术见长，而是融合了各种巧妙的摔投之术。因此保持每个动作的衔接与连贯是非常重要的。另外，本期为我们进行技术示范的可是现役国家队运动员，机会很难得呀，各位同学要注意看哦。

与惯例一样，在进入正题之前，我们还是先来预习一下现代柔道运动的知识。

首先各位要了解的是，现代柔道运动演化至今已经逐渐分为了两大主体——现代竞技柔道与日本讲道馆柔道。就有如今天的跆拳道分为ITF与WTF一样，这两个柔道体系无论是在竞赛制度上、选手服装上还是搏击技术上都有着许多的差异。而我们今天要为大家所分析和介绍的就是作为奥运会比赛项目的现代竞技柔道。

段位

众所周知，今天我们所能接触到的武道中，大部分都是以腰带的颜色来区分段位的高低。不过可能很少有人知道，这种腰带代表段位的制度准则，最初源自于柔道。

现代柔道创始人嘉纳治五郎于1884年制订了柔道的段位制度，十分有趣的是，与现代武道中黑带为最高级别不同，柔道中并没有分级别，而是直接规定了段位。最低为一段，最高为十段。没有段位的新人为白带，一至五段就可以升为黑带，六至八段时腰带中搭配红白颜色的间隔，而最高的九段与十段则是腰系全红色腰带。客观来讲，六至十段的段位考证是荣誉性的，是为了表彰那些在世界范围内为柔道运动作出巨大贡献的选手而设立的。一般奥运会选手的段位都大致在四段左右。



后来，为了使柔道更加易于大众接受，一些柔道协会也开始了级别制度，黑带以上为段，以下为级，分为白、黄、橙、绿、蓝、咖啡。

道服

与其他武术比赛一样，柔道比赛中，选手也必须身着道服入场。最初的柔道比赛中，双方都是身着白色柔道服，为了便于区分，一方会在腰带上另外缠上一跟红色布条。而现代竞技柔道比赛中，柔道服已经被分为白蓝两种，这样一来，区分双方选手变得更加直观而不会因为混淆双方导致裁判误判。



不过值得一提的是，目前只有现代竞技柔道中才包括蓝色柔道服。在日本讲道馆柔道比赛中，双方穿着的依然都是白色道服。因为讲道馆柔道属于传统柔道，认为白色的柔道服是神圣不可侵犯的标志，因此并没有认可选手在比赛中穿着蓝色柔道服。

礼仪

日本是一个重传统的礼仪之邦，而起源于日本的柔道亦是一种注重礼仪的武道。"始于礼、终于礼"，是每一位柔道练习者都应该具备的素质。例如进入道场前与走出道场后，练习者都要向道场行礼表示崇敬。

柔道中的礼仪分为立姿礼和坐姿礼，立姿礼一般用于比赛开始之前，选手会向裁判、观众以及对手行礼，表示尊敬与谦虚。坐姿礼则多用于练习中，练习者与陪练者之间相互行礼表示感谢。



比赛规则

现代竞技柔道的比赛规则并不算很直观，因此这里有必要为大家简单介绍一下——

柔道比赛时间在男女间有所差别，男子为5分钟，女子则为4分钟。判定胜负的根据有两种，第一是选手直接以一本获胜、第二是使用寝技将对方有效控制超过30秒即可。所谓"一本"，是柔道比赛中判定获胜的一种方式，指选手能够用投技导致对方肩背部分大面积着地，摔投技巧有力量、有速度。（相信各位侍魂玩家对这两个字应该不会陌生吧）在柔道当中一共存在着四种判定方式，为"一本"、"技有"、"有效"和"效果"。除了一本之外，选手在一场比赛中累计取得两个"技有"（指虽然使用投技将对手摔倒，但因为缺乏力量或速度而未能够直接取得一本或者使用寝技控制对方达25秒以上但未达到30秒）也可以直接判定为胜利。（"技有"其实同意为极真空手道中的"WAZARI"）而有效和效果则是指质量不高的技术性摔投或寝技，大多用来累计计算循环赛小分，价值不高。



另外，柔道比赛对场地要求也比较严格——场地面积最小为14米×14米，最大为16米×16米。比赛场地必须用榻榻米或是类似榻榻米的平坦而有弹性的垫子铺成（主要用于保护运动员安全）比赛场地分比赛区和保护区，两个区之间有1米宽的红色区为危险区。比赛区包括红色标志的危险区，其面积不得小于9米×9米，也不得大于10米×10米。红色危险区外面的保护区宽度不得小于2米。比赛必须在比赛区进行。在比赛区施技成功，把对方摔出比赛区，判有效。在比赛区外施技无效，站立时，施技者一脚在保护区，或使用舍身技、寝技时身体一半以上在保护区，均判无效。

警告

这点在柔道比赛中也极为重要。要知道，在柔道比赛中，双方是禁止使用打击技的。因此必须完全通过投技与寝技来分出胜负，而关节技也只限于肘关节而已。任何打击、头撞、膝顶以及反关节技等犯规行为都会受到处罚。犯规行为根据情节轻重共分为"指导"、"注意"、"警告"以及"取消该场比赛资格"。与足球中的两黄换一红的规则相同，柔道中比赛，如果一名选手累积获得两次警告，将会被取消比赛资格。

级别

柔道比赛以体重来划分级别，男子共分为60、66、73、81、90、100公斤以及+100和无差别。女子分为48、52、57、63、70、78公斤和+78与无差别。所谓无差别就是无视体重差距而设立的比赛。体重并不能代表一切，在无差别比赛中，有许多选手就上演过以小胜大、四两拨千斤的经典战例。因此，由无差别脱颖而出的选手，往往被视作真正的柔道英雄。

在了解了柔道的相关知识之后，我们来进入今天的柔道实战基础讲座。

柔道基础技术



从上文中各位应该了解到，柔道技术主要分为"投技"、"寝技"与"当身技"。而现代竞技柔道发展至今，为了开展更广泛的推广活动，取消了危险性比较大的当身技而保留了投、寝两种技术。因此，我们今天的基础技术都以这两种技术为主。

投技是柔道技术的主要代表，在比赛中判定的一本胜利大部分都属于投技。而投技又以发力点不同而分为手技、腰技、足技与舍身技。

寝技属于柔道比赛中的地面技术，往往有着在劣势中反败为胜的效果。寝技又以作用不同而分为固技、绞技与关节技。

柔道技术构成简表

柔道	分类	技术
柔道	投技	手技（支钓入足、肩车、袖钓入腰等）
		腰技（扫腰、内股、背负投等）
		足技（送足扫、出足扫等）
		舍身技（巴投、带取返、横车等）
	寝技	固技（袈裟固、肩固、纵四方固等）
		绞技（并十字绞、逆十字绞、送襟绞等）
		关节技（腕挫十字固、腕缄等）

下面我们来分类进行逐一讲解：

手技

袖钓入腰：手技的一种，右手握对手左衣袖，身体迅速下沉。将对方左手钓向上方，令对手紧贴自己背部，腰部上弹，将对手由背部向前摔倒。

腰技

大腰：腰技的一种，左手抓对手的右中袖把，右手抱其腰并抓住后腰带，右足上步，左背步并屈膝沉低身体中心，向前抱腰伸腿，将对手从腰部方向摔落。

内股：腰技。双手控制住对方双臂，由腰部将对手浮起，使对方重心转为外侧，顺势用腿将对方挑起后摔倒。类似于传统中国跤中的别子。

背负投：腰技。分为单手背负投与双手背负投。首先控制住对方单臂，转身后另其胸腹贴在自己的背部，自己以大弧线的轨迹将对手摔倒。这种摔法也比较常见，俗称"背口袋"。

足技

大外刈：网络上多将其误传为"大外割"，足技的一种，主要破坏对手的重心，上步到对方重心脚踝的位置，用力将对手向后刈倒。(《KOF》中大门五郎就拥有此技)

舍身技

巴投：舍身技的一种，类似于传统武术中的"兔子蹬鹰"。使用者完全放弃站立状态，首先向侧方叠步后后仰，利用惯性力量将对手顺势带倒，然后一脚屈膝将对手向后蹬出。格斗游戏中常见，最典型的例子为街头霸王系列中隆与肯的投技。(肯那华丽的地狱风车呀！)

固技

袈裟固：固技的一种，是对方倒地仰卧时，施技者用身体侧压制对方的肩、腕部而形成的夹颈拉臂压制技。

绞技

送襟绞：绞技之一，是利用对方道服而使用的一种绞杀技。主要控制在对方衣襟与腿部。由于要控制衣襟，因此可以顺带控制住对方的头部与颈部，也是比赛中常见的技术。

关节技

腕挫十字固：关节技之一。主要用来控制住对方的手臂，以双腿抵住对方身体而自身将其手臂向后拉。这是一种格斗游戏中常见的关节技。《铁拳5》中的保罗、风间仁、安娜等人物都拥有这一关节技。

腕缄：关节技的一种，分为正腕缄与逆腕缄。(可从图示上看出两者在动作上的不同)首先控制住对方一臂，身体紧贴对手。一只手握住其手腕，另一只手由其手臂下方绕过后握住自己的自己的手腕，使手臂呈弯曲状而无法挣脱。是一种非常实用的关节技，在综合格斗技比赛中被广泛应用，又称"木村锁"。


袖钓入腰1


袖钓入腰2


大腰1


大腰2


内股1


内股2


背负投1


背负投2


大外刈1


巴投


袈裟固


送襟绞


大外刈2


腕挫十字固


正腕缄


逆腕缄

山岚

这是本期专题中惟一没有做出示范动作的技术，也许各位漫画发烧友应该听过这个名字。就像中国传统武术中最高深的拳法一样，"山岚"一直是柔道技术中的传说技巧。最初见于昭和十七年，也就是《姿三四郎》的原作者富田常雄的小说中所描绘的技巧。他在小说中描写姿三四郎与柔术家较量时所使用的必杀技，就提到了"山岚"，但是当时并没有提及具体招式。而现实中的柔道名家西乡四郎却以此为突破，创造出了自己赖以成名的绝技"山岚"。其实原本在古柔术技术中是有对山岚技术的传授，可是在大正九年，讲道馆对其门下技术进行整理时却并没有将山岚收入其中，因此自西乡四郎去世后，就再无人使用过此技。于是，山岚最终成为了传说中的神技。

但是在讲道馆修整门下技术之前，古代柔术对山岚的记载为："以我方右手反抓对方后襟，再以左手抓住对方的右外袖，之后将对方向右前方摔出。"这一技术从文字上看，非常类似与腰技中的扫腰。可是由于西乡四郎是左撇子，他所使用的手法却以传统教学相颠倒，也正因为如此，日本柔道历史上，只有西乡四郎一人以山岚名震天下。日本柔道谚语："西乡之前无山岚、西乡之后无山岚。"所描述的就是这件事情……

本期的基础讲座就是上面这些内容，而这只是柔道技术中的一小部分而已。“大绊子三千六、小绊子赛牛毛。”这句拳谚形容的就是柔道拥有着复杂多变的摔投技巧。也许各位会认为本期的基础技讲座中没有什么太令人叹为观止的高难度技术。的确，与跆拳道、空手道比起来，柔道并没有令人眼花缭乱的飞腿，也没有劈石断金的铁拳，可是柔道所拥有的却是朴实无华的实用性。在真正熟练掌握了它之后，你就会逐渐发现柔道技术原来是如此地奇妙。此外，本期为我们进行示范的全部是现役国家盲人柔道队队员。在此，对这些身残志坚的斗士们致以最崇高的敬意。OSU！

地面绝杀——浅谈巴西柔术与日本柔术的渊源

上文中已经提到，现代柔道运动的前身为日本古代柔术。由于现代柔道逐渐由格斗技向运动的演化，基于对柔道运动员的安全保护，古柔术中许多太具杀伤力的招式已经被慢慢演化或取缔。因此，我们今天在运动赛场上所见到的柔道，大多属于竞技性运动。

古代日本柔术演化至今，是否已经被历史所遗忘了呢？答案是否定的。虽然古日本柔术在目前并没有占据世界格斗界的主流地位，可是，一种由古代日本柔术繁衍出的格斗术分支却已经在综合格斗技擂台上站稳了脚跟。如果阁下是一位狂热的格斗爱好者，就不会没有听说过这种格斗技的名字，它就是被誉为“地面绝杀”的顶级地面格斗技——巴西柔术。

看到这里，也许各位会问：什么是“地面格斗技术”？顾名思义，地面格斗技术属于综合格斗比赛的一种规则内技术，即在双方都处于倒地状态下仍然可以对对方进行攻击的技术。目前，世界上的格斗比赛大致分为两种———种为“站立格斗技比赛”（例如著名的格斗赛事K1）与“综合格斗技比赛”（如PRIDE、UFC等著名赛事）。在站立格斗技比赛中，双方始终处于站立状态进行格斗，而一旦有一方因为某种原因倒地（如被KO或者出于技术动作等），裁判会中断比赛，直到双方重新处于站立状态下，比赛才重新开始。在一方倒地的这段时间之内，另一方禁止对对手进行任何攻击，这种比赛被称为站立格斗技比赛。而在综合格斗技比赛中，规则允许双方除了在站立状态下进行格斗之外，在对方倒地之后依然可以进行追加攻击（有些类似于3D格斗游戏中的倒地追打），甚至有些格斗流派的宗旨并不是依靠强大的打击技K O对手，而是直接以地面技术将对手扼杀在倒地状态下。此外，根据统计，在各种综合格斗技比赛中，有75%左右的比赛是由地面战结束的。因此可以说，在综合格斗比赛中，拥有熟练的地面技术，已经成为了每一名选手所必须具备的素质。

毫无疑问，在今天的各种地面技术中，巴西柔术以其独特的格斗技术而独领风骚。每一位参加综合格斗技大赛的选手都或多或少地进行巴西柔术的训练。当然，在赛场之外，巴西柔术之所以被广大格斗选手与爱好者们所青睐，不仅仅是因为它的实战威力，更在于它与日本柔道的渊源，以及创始人格雷西家族在世界格斗赛场上所创造的的不朽传奇……

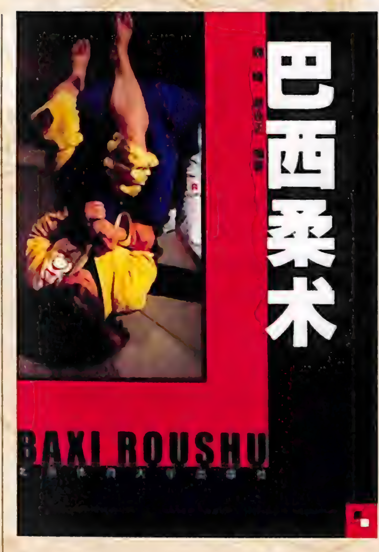
提起巴西柔术，就要从格雷西(Gracie)这个姓氏谈起。早在1914年，日本讲道馆柔道大师前田光世受日本政府委托，来到巴西帮助日本移民建立移民地。在巴西，前田大师结识了同样身为移民的苏格兰人——卡斯特·格雷西(Carsto Gracie)。在初到巴西日子里，卡斯特给了前田大师非常大的帮助，而他自己也从前田大师身上了解到了许多东方文化，两人后来结为莫逆之交。

随着两人交往的逐渐深入，卡斯特了解到前田大师是一位非常伟大的柔术家。于是恳请前田大师将柔术技巧传授给自己的五个儿子，前田大师欣然同意，开始指点卡斯特的儿子们学习柔术，这几个孩子中就包括后来被视作巴西柔术创始人的——卡洛斯·格雷西(Carlos Gracie)和海里奥·格雷西(Helio Gracie)两兄弟。

在前田大师的细心教导下，年轻的格雷西兄弟们已经逐渐掌握了日本柔术的格斗技术。一年后，前田大师完成了政府交给自己的任务，离开了巴西，开始了他的世界之旅。而格雷西兄弟们却并没有因为老师的离开而放弃柔术，相反，他们在老师所传授的基础之上，为传统日本柔术加入了许多特有的技术，使其逐渐形成为了一种独特的格斗术。

早期的巴西由于政治上的原因并不鼓励百姓习武，因此武术种类也非常匮乏，基本只局限于拳击与卡波卫勒。年轻的格雷西兄弟们在接触到日本传统柔术之后，在其中的摔法与拿法中得到了许多启发，而老师所提倡的“在实战中才能不断成长”，使得格雷西兄弟们开始了与其他流派武术的切磋。在切磋中，格雷西兄弟们以炉火纯青的柔术击败了一个又一个的对手，几兄弟中又以小弟海里奥的战绩最为显赫。

不断的实战赋予了格雷西兄弟们无比宝贵的经验财富，他们在实战中吸收到了许多其他武术的精华，也领悟了不少柔术的缺点。海里奥首先提出了巴西柔术的基础理论：“许多高大强壮的对手都过分以来自己的强力





打击技来压倒对方，但是一旦倒地后，他们原本威力十足的拳头和踢击就受到了非常大的限制，而自己则可以运用对手倒地之时，充分使用杠杆原理和反关节绞杀技将对手击败。”这也正是由日本古柔术向巴西柔术的技术演化。在此理论的引导之下，格雷西兄弟们战胜了一个又一个的强大对手，震惊了世界武坛。

1925年，格雷西兄弟们在里约热内卢成立了世界上第一所格雷西柔术学校。至此，一个崭新的武术流派在巴西宣告创立。为了有别于传统日本柔术，这种武术被命名为“巴西柔术”，而人们则更喜欢将其称呼为“格雷西柔术”。

在第一代格雷西柔术英雄们为自己的后辈们打下一个坚实基础后，第二代柔术英雄们继承了父辈们的勇气与技术，开始在世界武坛中闪亮登场。格雷西柔术帝国的版图也随着他们的胜利而成功扩张至全世界。

1993年，在美国的丹佛，举行了首届Ultimate Fighting Championship(UFC)大赛，这也是世界上首次举办类似的综合格斗技大赛。参加比赛的共有8名选手，分别来自不同的流派，其中包括了拳击、相扑、空手道、跆拳道、踢拳道等等……当然，其中还包括了格雷西柔术创始人海里奥·格雷西的儿子——罗伊斯·格雷西(Royce Gracie)。在赛前，并没有人看好这个来自巴西的小个子斗士，而更多的则将包票压在刚刚在日本获得格斗比赛冠军的综合格斗技选手——肯·希姆洛克(Ken Shamrock)身上。结果，罗伊斯以自己优异地表现给了所有并不看好他的人当头一棒——身材矮小的他在全部取胜的3场中总共花费的时间还不到5分钟，而有着“世界上最危险的人”的绰号的肯在他面前只战斗了57秒便俯首称臣。这一次比赛，让世界第一次见识到了格雷西柔术的威力。次年，在第二届比赛中，罗伊斯依然赢得了全部4场比赛而夺得了冠军，而每场比赛时间都不足2分钟。格雷西家族再一次震惊了格斗界。第三年的赛事，由于体能问题加之伤病，罗伊斯中途遗憾地退出了比赛，没能完成三连冠的壮举。但是时隔一年之后，神奇的罗伊斯又回来了。并且在自己度过28岁生日的4天之后再次问鼎冠军，成为了UFC历史上三度夺取冠军的第一人。这一壮举，使得美国的年轻人也纷纷开始练习柔术，柔术的脚步由南美逐渐走向了北美。

罗伊斯是最强的柔术选手么？不，虽然罗伊斯在美国横扫UFC，但是他还并不能算是最强的柔术选手，至少他自己不承认是。还记得当罗伊斯第一次赢得UFC大赛冠军后曾说过一句话，这句话让在场的所有人都惊得说不出一句话——“我的哥哥瑞克森比我要强大十倍。”

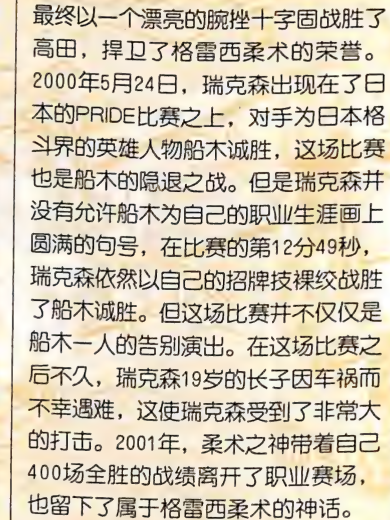
瑞克森是谁？当时并没有人听过这个名字，因此人们都以为这是罗伊斯在夸大其词，然而事实并非如此。罗伊斯所说的哥哥瑞克森，就是在职业生涯中创造了400场格斗比赛全胜记录、并被后人称为“柔术之神”的瑞克森·格雷西(Rickson Gracie)。

其实，早在20世纪80年代，瑞克森和罗伊斯就已经在巴西的各种格斗比赛中所向披靡。其中瑞克森的连胜场次更是达到了400场。后来，罗伊斯转战UFC，而瑞克森却依然战斗于巴西的各种格斗比赛当中，因此除了巴西格斗界与少数日本格斗家之外，根本没有人听说过瑞克森·格雷西这个名字。1993年在亲眼见到弟弟罗伊斯在UFC大赛的表现之后，瑞克森终于决定走出巴西，他要与弟弟并肩作战，为格雷西帝国再打下一片江山。于是，在无数双眼睛的注视下，瑞克森开始了自己的世界之战。相对于驰骋UFC赛场而所向无敌的罗伊斯，瑞克森的脚步显然跨得更远。1994年在日本举办的Vale Tudo Japan大赛上，人们终于见识到了从罗伊斯所说的那个无敌的男人。

不同于罗伊斯那种后发制人的风格，瑞克森仿佛天生就是一名野兽般的狂战士。他从来不会因为任何人的拳头退缩，在他的战斗字典中仿佛没有后退这个词。在几场比赛中，他都是以绝对主动地将对手TAKE DOWN（即主动使对手倒地而进入地面战）后，接而稳坐在对手身上以近似于疯狂的机炮拳向对手猛烈攻击而将其KO。（类似于《KOF》中的RALF……）即使在对手的身高体重都远远高与自己的情况下，瑞克森依然能凭借自己顽强而硬朗的格斗作风取得比赛的最终胜利。因此对于每一位对手来说，与瑞克森的比赛简直就是场噩梦。此外，瑞克森标志性的Rear Naked Choke（裸绞），更是在赛场上将无数英雄斩于马下。所以在这次比赛中，瑞克森以犹如出笼猛虎，没有受到丝毫有效的抵抗，轻松地获得了冠军。

第二年的Vale Tudo Japan 95（啊，请不要看成是KOF95）比赛上，尽管对手已经有所准备，并且为了研究如何对付瑞克森而搅尽了脑汁，但这依然没能阻挡瑞克森夺冠的脚步，冠军再次被柔术之神获得。而日本媒体更是疯狂地将巴西柔术称为世界第一柔术，并且将瑞克森称为“格雷西战神”。

为了捍卫日本格斗界的尊严，也为了夺回被格雷西家族夺走的世界第一柔术的荣誉。1997年，日本派出了象征当时代表了日本综合格斗最高水平的高田道场挑战格雷西柔术。并且由高田道场的领军人物高田延彦对战时年已经40岁的瑞克森。当巴西柔术遇到自己的老师之时，人们不禁纷纷猜测，这位巴西人还能否延续自己的不败记录？结果，在日本东京巨蛋体育场47860名观众的见证下，瑞克森



最终以一个漂亮的腕挫十字固战胜了高田，捍卫了格雷西柔术的荣誉。2000年5月24日，瑞克森出现在了日本的PRIDE比赛之上，对手为日本格斗界的英雄人物船木诚胜，这场比赛也是船木的隐退之战。但是瑞克森并没有允许船木为自己的职业生涯画上圆满的句号，在比赛的第12分49秒，瑞克森依然以自己的招牌技裸绞战胜了船木诚胜。但这场比赛并不仅仅是船木一人的告别演出。在这场比赛之后不久，瑞克森19岁的长子因车祸而不幸遇难，这使瑞克森受到了非常大的打击。2001年，柔术之神带着自己400场全胜的战绩离开了职业赛场，也留下了属于格雷西柔术的神话。



自古以来，没有一种武术可以永久地称霸世界武坛，巴西柔术亦然。虽然罗伊斯与瑞克森在各种世界性大赛上都为柔术赢得了无上的荣誉，但是随着时光的逝去，英雄也会有迟暮的那一天。如今，昔日的英雄带着属于自己的辉煌离开了职业赛场，但是格雷西斗士们所面对的，却是一条无比曲折的道路。与罗伊斯和瑞克森相比，其他格雷西斗士们的战绩都并不十分理想。即使是罗伊斯，除了当年与肯·希姆洛克进行了一次火星撞地球之后，就再没有多少值得称道的胜利了。尤其是近年来，由于各路选手都纷纷开始研究与学习地面技术，而巴西柔术的继承者们并没有继续他们的创新与融合，因此之间的差距越来越微弱，格雷西斗士们的战绩开始每况愈下。越来越多的选手开始不断侵蚀着原本属于格雷西家族的地盘。其中最著名的，当属日本著名综合格斗技选手樱庭和志。他曾在一年内连续击败了包括罗伊斯在内的四名格雷西斗士，被拳迷们授予了“Gracie



Hunter（格雷西猎人）”的美誉。这个耻辱性的绰号对格雷西家族来说，绝对是一个污点。难道这就是格雷西帝国即将逐渐崩塌的前兆？但愿这只是拳迷们的杞人忧天……

不过值得庆幸的是，如今世界性格斗大赛的选手们都已经将自己的格斗技术分为站立与地面两类，而地面技术也都是以巴西柔术技巧为主。这对于推广和发展柔术的确是非常积极的作用。作为一种非纯打击技，巴西柔术可以以今天的面貌征战于世界各个格斗比赛之中，应该是前人们所不曾预料的。即使是最早将日本柔术传至巴西的前田光世大师，可能也并不会料到当年的日本柔术会被格雷西家族如此发扬光大吧。其实，由日本柔术向巴西柔术转变的过程不过短短几十年而已，而善于思考的巴西武术家却可以以自己的理念创造出，甚至超过了日本古柔术的技术，这绝对是世界武坛的一段佳话。虽然目前暂时陷入了低谷，可是无数格斗爱好者们也都在期盼着巴西柔术迎来属于自己的第二个春天，衷心祝福着格雷西斗士们能够续写属于巴西柔术的传奇。

游戏动漫中的柔道高手们

大门五郎

登场作品：《KOF》系列

如果用一个词来形容大门的话，那么在下会用“爷们”……这位最早登场于《KOF94》的柔道男对广大中国玩家来说，应该不会陌生了。从系列初代开始，大门就一直与大分头草雉京、扫把头红丸一起组成了代表爱与正义的日本队。其他两位帅哥自然不用说，要身材有身材，要相貌有相貌，可以说是实力与外形并重。而在这个以帅哥居多的格斗游戏中，除了少数矮子、胖子以及猥琐老头子之外，哪个不是仪表堂堂、玉树临风？相比之下，其貌不扬的大门五郎又是如何牢牢稳坐主角队位置，并且在广大男性（注意，是男性）玩家中拥有超高人气的呢？真相只有一个——绝对爷们的气质与绝对爷们的实力。（众人：明明是两个嘛！）

一根头带、一条白色道裤、一双木屐——这就是大门身上的所有行头。哦，对了，还有那根象征着其实力的黑色腰带。除了裤衩男东丈之外，大门的服装应该算是最简单的了。也许正应了那句广告词“男人，简单就好。”比起其他角色华丽的服装来，这身俭朴的打扮倒使大门显得格外与众不同。《KOF94》时代的画面并不华丽，但却给人一种真实之感。尤其是大门那身坚实的肌肉，在并不光鲜的色彩映衬下却显得是那么富有质感。稳若泰山的架势和不苟言笑的表情立刻让在下牢牢地记住了这个角色。而不同于其他打击技的近身摔投更是让在下大呼过瘾。当然，随着《KOF》续作的连续推出，大门的实力也越来越强，虽然速度并不快，但是恐怖的攻击力以及超强的判定使大门越来越犹如鬼畜。其实力在《KOF97》与《KOF98》两作中几乎达到了顶点。常常见到爆气后的大门两记重脚飞过，下面量往往可以超过一般人的必杀技。（甚至有高人只用方向配合BD两键就可以将人用那只硕大的木屐活活憋死……）另外，配合跑动中指令



投的技巧更是让人对这个一脸憨厚相的家伙恨之入骨。就这样，明显走实力派路线的大门五郎从帅哥如云的“《KOF》系列”中一路走来，拥有了超高的人气与使用率。

从游戏中来看，相比之前所有流派为柔道的格斗角色来说，大门算是

一个非常全面的选手，这一点从他所有招式中可以得见。可是由于物理原理和人类自身的体能关系，大门的许多招数在现实中是不能成立的。以攻击力最为恐怖的《KOF98》为例，作为近身系摔投角色，大门的招数并不算多，但是基本都保持了其攻击力高的特点。打击技暂时不提了，大家也都明白，在格斗游戏中，没有打击技还混什么？总不能把大门的ABCD四个键都设定成类似于《铁拳》中史蒂夫的闪避吧。反观大门在游戏中的柔道技——出云投和切株返是大门对空与对地的主力技，不过在真实的柔道比赛中，选手几乎是不会跳跃的；而倒地后的追加攻击，往往以寝技为主，绝对不会像大门一样把对手拔起来再进行摔投。指令投天地返更是夸张，估计以人类的臂力，很难将对手直接扔向十几米高的空中；必杀技地狱极乐投和岚之山极具破坏性与观赏性，但都不具备真实性。个人觉得比较贴近真实柔道技的应该属超受身和大外刈了，不过原本是用来减轻伤害的受身技却大都被游戏玩家作为头上拂的连续技了……大外刈的确是柔道技中的一种，而且在游戏中的技术动作基本没有改变并继承了恐怖的攻击力，尤其是在爆气之后的一记重投，看着对方的血槽锐减，怎一个爽字形容得了啊……

当然了，游戏中的柔道技巧的确不可与真实技术混为一谈。（在港漫中，大门前辈连山都拔过，扔个人算啥）大门的柔道技巧也都应该属于柔道的技术之内，只是在破坏程度上稍稍加了些许程度上的夸张。加之游戏制作人员对角色性格的刻画也比较成功，使得大门的角色形象非常饱满。不过，在下倒一直对游戏中大门并没有使用过多少寝技而耿耿于怀，可是转过头一想，游戏制作人想呈现给玩家的，应该是一个擅长摔投技的爽快男子。而且2D游戏加入了过多的寝技，也势必影响游戏的流畅度。

在官方的故事设定中，《KOF97》之后，大门开始为日本柔道队培养奥运人才而错过了后2届的KOF大赛，这让许多喜爱大门的玩家们感到了无比失望……在经过了《KOF99》、《KOF2000》的沉寂后，在《KOF2001》中，坚韧如山一般的大门再次回归，令人惊喜的是，此时的大门已经初为人父，那个每次出场前都会陪伴在父亲身边的“小门”也让无数玩家怜爱不已。看着他在父亲出场后那个熟练的回受身动作，我们有理由相信，在多年以后的KOF战场上，也许可爱的“小门”会继承父亲的勇气与技术，为了大门家的荣誉而继续奋战在这片属于男人的战场之上。



一句话点评：力拔山兮气盖世——坚韧如山一般的伟岸汉子。

保罗·菲尼克斯

登场作品：《铁拳》系列

扫把头并不是年轻帅哥的专利，穿皮衣的也不只局限于州长大人，飚车族同样可以是40岁以上的大叔——这种种违反动漫规则的条例加在一起，就组成了《铁拳》系列的万年热血男保罗。

在Namco的3D格斗大作《铁拳》中，你可以找出许多拥有鲜明个性的游戏角色。但是却找不出第二个像阿PAUL这样的家伙。也许是因为与系列另外一位人气角色马歇尔·洛是挚友，可怜的保罗也被倒霉的洛大叔传染了同样的倒霉运气……

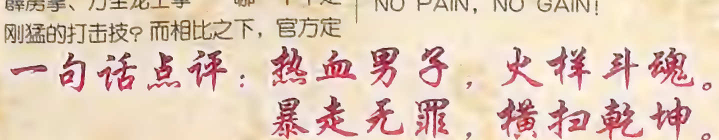
一直以成为“宇宙第一格斗家”为奋斗目标的保罗醉心于武术。在20几年前曾经遇到了三岛家的“原子小金刚”并与其有过一战。在交战过后，保罗被三岛喧哗流空手的实力所震惊，但是却苦于无缘再与一八切磋。再其后的二十几年里，保罗不断地努力提升着自己的实力，期待着能够有机会再次与一八再战一场。而铁拳大赛恰巧又与三岛家有着莫大的渊源，于是，在每一届铁拳大赛中我们都可以见到扫把头保罗的身影。可是运气却从是与暴走男擦肩而过，五届比赛过去了，保罗却始终没能如愿。而且从第一届比赛开始，保罗的宿命就与一只熊紧紧连接在了一起。第一届比赛中，保罗就败在了熊的面前，没能实现与一八再次对决的心愿。而到了第四届比赛中，保罗再次面对的，居然是第一届战胜自己的那头熊的……儿子，也是平八老爷子的宠物KUMA。本打算一血前耻，结果没想到一时大意，保罗反而被KUMA所海扁。这让保罗的自尊心受到了极大的打击。在准备再次证明自己的第五届比赛里，保罗依然没能如愿。更倒霉的是，自己把宝贝电单车借给了洛的儿子去兜风，却没想到出了车祸，心爱的电单车变成了一堆废铁……看着如此惨淡的局面，保罗与洛这对难兄难弟该如何面对呢……看看在《铁拳5》片尾CG中，被洛大叔一拳击飞的保罗，只能感叹“英雄难过美元关”啊！

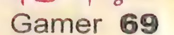




作为“《铁拳》系列”全勤出席的硬汉，阿PAUL可以说是从一代红到了五代。从初代中那个宛如积木一般的方块脑袋到今天已是满脸胡茬的成熟男人，标志性的扫把头更是代表了其奋发向上的性格。因此，阿PAUL的人气在系列每一作中都如日中天。如果阁下属于那种不断挑战强者的热血汉，如果阁下喜欢爽快的打击感觉。那么保罗绝对是你的不二选择。生崩、硬打、铁山靠。保罗的一招一式都是那么的强劲有力。火红色的道服所衬托出的也正是阿PAUL如火一般的熊熊斗志。只是……如果不是官方为保罗给出的流派是柔道+八极圣拳的话，打死在下也不信这个暴走男会是位柔道选手。众所周知，在游戏中保罗绝对是靠打击技来吃饭的。崩拳、铁山靠、龙王霹雳掌、万圣龙王拳……哪一个不是刚猛的打击技？而相比之下，官方定义的柔道技巧也只大多体现在了投技之中。在保罗的投技中我们的确看到了背负投、巴投以及将对手扑倒后追加的腕挫十字固。除此之外，就没再见到其他的柔道技巧了。当然，如果拥有过多的摔投技，那么保罗也就会失去现在的这种爽快吧。现在在下所感兴趣的是，在下一届比赛中，保罗与熊的宿命之战会就此完结么？也许只有Namco自己知道了……

保罗——这只在格斗赛场上浴火奋战的凤凰现在也已经是48岁了。常言到“人过三十天过午”，如此算算，已经人到中年的保罗大叔还能否在《铁拳6》中成为真正的宇宙第一格斗家呢？还真让人捏一把汗啊！——为了格斗家的热血，拼搏吧，保罗。NO PAIN，NO GAIN！





新堂功太郎

登场作品：《新·功夫旋风儿——柔道篇》

一生只靠一部漫画红遍天下的漫画家有很多，宣称一生只画一部漫画的漫画家也的确存在(无耻的永野护啊……)可是如果要说起哪位漫画家能靠一部漫画的续作与外传再加番外篇画到今天还能够拥有大批忠实读者的话，那恐怕也只有蛭田达也和他的《功夫旋风儿》了……

在下第一次接触到蛭田达也的作品，大概还是在上小学的时候。那时国内已经引进了《功夫旋风儿》，只是被译作《少年狂侠》。而蛭田早在正1981年就开始在讲谈社周刊《少年Magazine》上连载《功夫旋风儿了》。(算起来功太郎还要年长在下几岁的说)直到漫画连载结束，期间经历了二十年。一共五十九卷的长度可以算是同类漫画中的长篇之作了。本以为可以就此收山来准备下一作品，没想到蛭田达却一口气推出了《功夫旋风儿》的外传《新·功夫旋风儿——柔道篇》与《功夫旋风儿——忍者篇》……看来蛭田达也是真的打算学习永野护那厮的做法，将"《功夫旋风儿》系列"坚持进升天之日么?

其实蛭田达也在《功夫旋风儿》正篇结束之后，本来已经准备了其下一步作品。但在连载结束之前，蛭田就已经收集了不少有关与柔道方面的资料。再加上在正篇中主角功太郎有许多不完善的情节，这让蛭田觉得十分可惜。于是在考虑之后，蛭田下定决心，大笔一挥，为《功夫旋风儿》绘制了外传——《新·功夫旋风儿——柔道篇》。

主角新堂功太郎依然延续了正篇中的猥琐与好色。在新学年开学伊始就遭到了留级的处罚。不过却因此而结识了天才柔道LOLI三船久美和虽然练习了十年柔道，却依然是白带的胆小鬼西乡三四郎(其角色原形就是创造了"山岚"绝技的柔道家西乡四郎)。可是厄运也随之而来，由于误会而被搅进了一连串的麻烦之中的宫太郎被迫与柔道部主将伊贺(听起来更像是忍者的名字)进行比试，由于使用柔道规则，因此功太郎告负。但是事情并没有到此结束，为了证明自己，功太郎决心踏足柔道界——极端流柔道社也由此成立……

平心而论，相比起正篇的恶搞与混乱，在下更为欣赏《柔道篇》中对武术的独特见解。除了画风上的成熟之外，更重要的是为读者呈现了一部与以往不同的《功夫旋风儿》。虽然主角功太郎依然好色，可是却少了一份在正篇中的癫狂。凭借着其多年的空手道技术，使得从未接触过柔道的他也可以在很短的时间内成为一名柔道高手……而蛭田在整个《柔道篇》中，的确为读者呈现了许多精彩而真实的柔道技术，这的确与他在正篇中的喜剧打斗有所不同。在真实柔道技术基础之上夸张处理出的"真·龙卷过肩摔"、"左山岚"等招式更是让读者大呼过瘾。比起正篇中动不动的生死之战，《柔道篇》中所涉及的较量更多是发生在赛场之上。这在方便作者创作的同时，也在不经意间祛除了故事的纷乱之处，使得作品延一条主线而贯穿，丝毫没有拖泥带水之感。





原本打算只出四五卷的《柔道篇》终于还是被蛭田发扬光大，洋洋洒洒地开出了27卷的清单——几乎接近了正篇的一半。可是从另一方面来讲，也算是造福喜爱《柔道篇》的读者了吧。作为外传来讲，《柔道篇》的成功已经不容置疑，而蛭田也似乎看到了《功夫旋风儿》依然有可挖掘的价值，于是再次拿出了《功夫旋风儿·忍者篇》……虽然明知整部作品的卖点已经完全转移到功太郎那美艳的母亲身上，可是既然已经上了蛭田的这条贼船，还能有什么办法呢?唉，看来作蛭田的FANS，恐怕真得追随上一辈子了……

一句话点评：人不好色枉少年，不习柔道枉为男。

日守刚

登场作品：《VR战士》系列

每期专题中都会有一位来自于《VR战士》(以下称《VF》)的角色登场，这次也不例外。本期代表《VF》登场的柔道高手，就是于《VF4 EVO》中新增加的邪眼酷哥——日守刚。

惨白的皮肤，邪恶的眼神，加上另类的唇下穿刺——有时候真想不通世嘉怎么就为我们创造出了这样一位反传统的柔道角色。说实话，在下见到这个家伙的第一感觉是"变态杀手"，虽然变态二字是否符合还不好说，可是杀手这个职业却不幸言中了。作为新人登场的小刚的确就是J6派出参加大会的冷血杀手。不知道是不是巧合，两大3D格斗游戏制作公司都不约而同地在剧情中加入了由某组织派情报员打入大赛内部的情节(Namco在《铁拳5》中也加入了刀疤男雷文)。看看世嘉给出的官方档案——除了姓名、性别以及流派之外，其余一切都为不明。好嘛，既然是杀手，那么玩的就是神秘。不过从名字、以及他所使用的流派技巧上来猜测，小刚应该为日本籍。因为在日本之外，是很少可以学习到日本传统古柔术的。

说到流派，在游戏中我们看到小刚的定义为柔道。可是从种种迹象上来看，小刚的流派不能完全定义为柔道，而应该为日本传统古柔术才是。因为除了现代竞技柔道中的摔投与寝技之外，和铁拳中的保罗一样，小刚还拥有着许多强力的打击技巧。可是与其区别就在于小刚的摔投技威力要远胜过阿PAUL。不过由于小刚并没有太多强力的打击技巧，大威力的摔投技又只有在特定情况下才可以使出，因此自出道以来，就一直被定义为上级者使用。各位刚刚接触到《VF》的玩家还是不要贸然使用他为好，免得在实战中被虐到抓狂……

当然，既然包括了古柔术打击技，所以小刚的单发技打击效果非常不错。发生快，硬直短，小付出，大回报。而有的招式在COUNTER之后，更是可以连接许多摔打结合的招式。因此许多心理战的高手也往往喜欢使用日守刚作为主力角色。

虽然有着杀手的"范儿"，可是并不代表着万事OK。在剧情中，小刚在《VF4》大赛中的行动却以失败告终，在J6的声望也落至了谷底。面对着失败的局面，小刚只好自己一人回到了位于乡间的柔道场。夜幕降临，在无比安静的道场中，只有小刚一人仰望着繁星在苦苦思索。到底如何才能使自己变得更强，并且让那些指责自己的人闭嘴呢。

"光躺在这里是什么都做不了的，与其继续消沉下去，倒不如参加《VF5》大赛，给那些家伙点颜色看看。"想到这里，小刚抬起了头，毫无血色的唇边，泛起了一丝难以察觉的笑容。——也许，这的确是个不错的主意。小刚，咱们《VF5》里再决胜负吧。

一句话点评：颠覆传统，酷哥当道。有创意，才够味。







青田龙彦

登场作品：《灌篮高手》

还有谁记得这名以配角登场的男子么？

也许各位已经早就对"《SD》系列"中的登场人物津津乐道，如数家珍了吧。篮板王樱木、臭屁狐狸流川、大猩猩赤木、炎之男三井以及电光石火宫城。每一位角色都是如此鲜活，每一位角色都是各位读者童年时的一段记忆。可是在下今天要提起的，却并非湘北五人组的成员，而是另外一个并不起眼的背景级角色。提起青田龙彦这个名字，可能大部分的人都会被卡住。可是如果在下提起一直邀请樱木加入柔道社的柔道男，各位肯定会恍然大悟："原来是他呀！"

在少年漫画中，可以提起的柔道男配角有很多，可能令在下记住的，却只有湘北柔道社的主将青田龙彦。

"樱木，你不想要晴子照片么？""要！"

"那么，就加入柔道社吧！""不要！"

这两句对白，还用再多表述么？每一位《SD》的老读者，肯定直接会联想到第二卷中青田企图以晴子拉拢樱木加入柔道社的一幕。相信也就是当初在柔道部决斗的一幕，让在下记住了这位同样以称霸全国为梦想的柔道男。

虽然井上大师在作品中让其作为一名喜剧角色出现，其实，青田也是位热血男子啊！可是在故事中的他却一直并不如意——与赤木同年级，都一直怀揣着称霸全国的梦想。只因为一直在意自己的腿比较短（被赤木指出的痛处），因此与赤木立下了誓约，而两个人也都在为自己的梦想努力迈进。从小学到中学，从中学到高中，却一直没有超过赤木……同许多少男一样，青田也迷恋着美丽的晴子，可是却一直被晴子当作哥哥般看待而郁闷不已……在发现了拥有柔道天赋的樱木之后，青田又试图拉拢樱木进入柔道社，虽然使出了腕挫十字固，可最后仍以失败告终……可是这一切的一切，都并没有将这名坚毅的男子击倒。

相反，在湘北篮球队陷入苦战之时，正是青田首先拿下了全国冠军，挥舞着制霸全国的旗帜激励着众人。虽然表面上与赤木水火不容，可是在内心中，两人却互有着难以直言的兄弟之情——这就是男人啊！



虽然击败了上届冠军山王，不过损兵折将的湘北队最后止步于八强赛，赤木已经不可能在高中生涯中想实现自己的梦想了。不知道在那个失落的夜晚，青田是否会悄悄地约出赤木，两人会在一家不起眼的小酒馆里醉至天亮呢……

青春、热血、奋斗燃烧的岁月。这就是《SD》中为读者留下的永恒记忆。据说井上大师已经有执笔《SD》的第二部的打算了，真不知在第二部中，青田大哥会不会再与已经入选日本男篮的赤木共同立下称霸世界的誓约呢？

燃烧吧，怀揣着梦想的男人们。

一句话点评：无敌柔道男，龙套也精彩。

后记：感悟真正的柔道精神

结束了整篇文章，在下也在如每期一样，准备在后记中与大家最后深入讨论一下究竟什么才是柔道精神的真谛。但当拿起笔却发现，笔下机械化的文字与这期专题创作中的感悟比起来，是显得那么苍白无力。

的确，在创作本期专题的时候，在下却一直被某种无形的东西感动着……

在我们整天沉浸幸福的生活中却还时常无病呻吟地发出对生活发出不公诅咒的时候；在我们可以毫不费力地观察这个五光十色的世界却自认为看不到光明的时候；在我们手里拿着游戏杂志、或者握着手柄对着电视屏幕大声讨论某款游戏属于神作或垃圾的时候，我们并不知道，一群身体并不健全的柔道选手们，凭借着自己坚韧的意志，为了祖国的荣誉与对柔道的热爱而默默进行着异常艰苦地训练，日复一日、年复一年……

在拍摄本期专题照片之前，得知可以由国字号选手来担当技术示范，在下感到无比荣幸。于是与摄影师黄金IC君兴冲冲地赶往拍摄地点。但等到达了目的地，在下不免有些疑惑。因为与在下心目中的国家队训练场相比，眼前的这座小小的体育馆实在有些过于简陋。没有现代化的运动设施、没有超一流的场地条件，刚刚踏入训练场，我们惟一可以感受到的，就是运动员们的如火一般的训练热情。

随着一个标准的背负投，重重的落地之声在空旷的训练场里久久回荡——在整个上午的训练当中，这种大量消耗体力的动作运动员们不知道要做上多少次。而这些运动员们似乎并没有因为条件的不完善与训练的艰苦有任何的抱怨与不满。后来，从主教练张教练口中我们才得知，就是在这座小小的体育馆中，诞生了中国残疾人奥运会历史上的第一块柔道金牌。

"这个就是本届奥运会的冠军，那个是世界锦标赛的第二名，还有那个上个月刚刚又拿了一块金牌，那个女孩在2008年上绝对有把握，还有……"在向我们介绍队员时，我们分明看到了张教练脸上的骄傲与自豪，也在他的爱徒们身上看到了那种久违了的体育精神。

在听教练介绍时，在下并不知道眼前的这些进行着高强度对抗的柔道选手们身体并不健全。直到身背相机的IC君在与其中的几名选手接触过后，奇怪地走过来问为什么队员与他交谈时眼睛始终看着别处。这时我们才从张教练口中得知，眼前正在训练的运动员们居然都是视力几乎为零的选手。在训练中是无法正常用视力来辨别对手的，只能靠感觉与技术来弥补。这让在下与IC君感到无比惊讶，一股崇敬之情油然而生……

为了不打扰运动员正常训练，我们提出在训练结束之后再进行拍摄。训练后，被教练找来的三位选手听说是为游戏杂志拍摄照片，顿时来了兴致。立刻忘记了训练的疲惫，而为我们做了一个又一个标准的技术动作。而在拍摄后的聊天中我们得知，他们也是游戏爱好者。但由于视力原因而不能像我们一样正常玩游戏，所以只能靠其中一位仅存的感光感来阅读买来的游戏杂志听。最后，在拍摄完毕将要离开的时候，我们请他们三位写下自己名字，三个人像孩子一样高兴而努力地在笔记本上写下了并不清晰的字迹。看着他们的眼睛紧贴在离笔记本不足一厘米的样子，在下心里却有种说不出的感受……

在离开道场的时候，在下满怀敬意地向这块神圣的场地鞠了一躬……

在归程中，在下一直在思考一个问题：到底是什么能够支持着他们如此乐观地面对不公平的人生呢？ 而一个人要为自己所坚持的信念付出多少才会有所回报？也许对他们来说，这个答案并不重要……如果想让在下找到一种感觉来形容柔道精神，那么在下觉得已经找到了……也许能真正为各位展现这些运动员的乐观与勇气，比提笔空谈某某精神要具体得多。

当这期专题与各位见面的时候，本期中负责技术示范的几名运动员应该已经飞往异域的途中，等待他们的将是一场场无比艰苦的比赛，他们将为了祖国的荣誉而战。

——加油！柔道英雄们！

（谨以本文向国家残疾人柔道队的致敬）



■Just Hold On

赛伯坦编年史

The Chronicles of Cybertron





《变形金刚》是22年前一部红极一时的长篇动画片，后期推出的多种玩具和后续动画，漫画，小说作品丰富了整个《变形金刚》世界的内涵和故事。本文主要参考包括第一代G1、第二代G2、《变形金刚》大电影版(The movie)、后续的3D动画《野兽战争BW》(Beast war，国内译作《超能勇士》)、《野兽机器BM》(Beast Machine，国内译作《猛兽侠》)的美版《变形金刚》动画，包括Marvel、Dreamwave、IDW等出版公司发行的《变形金刚》漫画。希望能够帮助大家了解《变形金刚》宏大的世界观。

变形金刚：超越你的想像！

Transformers: More than meets the eye.

新世界的创立，基于旧世界的毁灭。——先知

The seeds of the future lie buried in the past. ——ORACLE

1st 创世纪及神话时代

洪荒之初，万物之始。来自于某个异空间被后世的我们称作至尊太君(Primacron)的实体为了探索新生宇宙的奥妙，先后创造了两个文明的机械生命使者以为先驱——其中之一被称为宇宙大帝(Unicon)，另一个则被称为元始天尊(Primus)。此二人穿梭往来，探索了无数的平行宇宙空间，也为无数个尚处在混沌蛮荒之中的世界带去了文明和希望的燎原之火，亿万年的时光也在这一过程中渐渐逝去。

沧海桑田，时光如梭，宇宙大帝被证明是个失败的使者，无法达到创世者最初的要求。事实上，宇宙大帝内心对力量的渴求使其堕入魔道，成为了依靠吞噬临近星球资源，毁灭文明生存的巨大机械惑星，更反叛并吞噬了至尊太君。从此元始天尊与宇宙大帝割席分座，继而刀剑相向，同室操戈，展开了一场宇宙级的战争，战场跨越数个时空，无数个无辜的文明惨遭涂炭，文明的花朵在逐渐褪色、凋零。

在后世关于神话时代语焉不详的记载中，宇宙大帝和元始天尊都可以在星球形态及变形金刚形态间自由转换。为了阻止宇宙大帝在宇宙中的肆虐，元始天尊根据自身的神圣结构，通过领导模块(The Matrix)赋予机械以火种(Spark)的神圣方式，创造了十三个拥有有限变形能力的机械生命体——十三使徒，一同对抗宇宙大帝的暴虐行径。战争是残酷的，就像爱情一样，充满了欢笑与泪水，信仰与背叛。第十三使徒——史称堕落金刚(The Fallen)——无情地背叛了元始天尊的信任，远离了光辉的航程，转身投入了宇宙大帝的怀抱，与之狼狈为奸。为神话时代的战局带来了致命性的影响。

在元始天尊与宇宙大帝最终决战中，由于第十三使徒堕落金刚的背叛，以及其余十二个使徒或是战死，或是被迫逃至异度空间，元始天尊元气大伤。无奈中他只得选择开启黑洞封印宇宙大帝这惟一的出路，宇宙大帝被黑洞吸入到异次元空间，并陷入漫长的休眠期。而元始天尊则以星球形态——塞伯坦(Cybertron)驻留在半人马座Alpha轨道双子星旁，为开启黑洞消耗了大量能源的元始天尊也同时陷入了休眠状态，仅仅保留潜意识以防卫恐怖的宇宙大帝的最终回归。神话时代的诸多事迹皆已消散，尽皆化为口头相传的动人史诗。



■堕落金刚

时间宛如一条静静流淌的小溪缓缓流逝，伴随着无数次的失败和再度尝试，塞伯坦星球上逐渐出现了生命的痕迹，又经由简单到复杂，蛮荒到文明，有机到无机，最终衍生出一种全新的机械生命体，也就是塞伯坦人。其中的细节已不得而知，一切的一切都埋藏在塞伯坦的地表以下。



■星球形态的宇宙大帝。



■堕落金刚半人马座Alpha轨道的赛伯坦星及其卫星。

2nd 神话时代的生命起源说及理论依据

塞伯坦星的出现似乎是无证可考的，比较流行的一种观点是："据说在时间概念出现之前，宇宙大帝以一种不定型的混沌能量形态存在着。在大爆炸(Big Bang)创造宇宙之后，这团无尽的混沌得到了具体的形状并产生了知觉。"

在这个时期里，塞伯坦作为与宇宙大帝相抗衡的对立出现了，本体很可能就是元始天尊封印后的形态。而宇宙大帝也由于某种原因进入了封印状态，一切的一切似乎都在指出，塞伯坦的神话时代中那场旷日持久的大战确实在宇宙中出现过。

而另外一种研究观点认为：塞伯坦本来就是一颗普通的行星，甚至出现过有机生物形态，后来被元始天尊改造成金属无机星球，元始天尊也隐遁在星球核心内部。持这种观点的证据在于在塞伯坦深处发现动物化石以及其现状就是绿色有机行星。似乎这个说法是非常符合现实环境的证据的。(注：在《Beast Machine》里面，巨无霸们发现了一个惊人的事实。在塞伯坦的地表以下存在的古代化石证明了这里曾经生活着大量的有机生命，并且大量的植物森林至今仍旧在星球的内核处茂盛的生长着，塞伯坦内战中残存的巨无霸通过扫描翼手目有机哺乳动物的化石和星球内核的现存植物获得了变形为蝙蝠和植物的能力。星球内核的有机生命体还是很活跃的能够和外面的无机生命体和平共处。更深一步，塞伯坦上存活的有机生物和地球上的生物存在着惊人的相似性——恐龙、树和蝙蝠。这说明，塞伯坦曾经的环境和地球几乎是完全一致的，至少在塞伯坦上进化出翼手目有机哺乳动物之前几乎是完全一致的。)

关于创世纪的宇宙大帝和元始天尊的传说以及他们之间那场旷日持久的大战都包含了极大的神话色彩，元始天尊的封印等也没有任何确实的证据留下。似乎在那个时期，时间是停滞的，或者说根本没有时间概念。这个时期应该极其漫长，相对于一切有机或无机的生命形式来说，几乎等同于静止。

因此可以猜想塞伯坦是产生在宇宙大爆炸之后的一段时期，应该是史前宇宙的中心地带，是最初光明与黑

暗(正、负能量)力量角斗纠结的核心区域，所以才能繁衍出塞伯坦人这样优秀的无机生命形式种族。

目前最大的疑问就是：塞伯坦上到底有没有存在过有机生物？在BM时代，猩猩队长曾带领巨无霸小分队深入塞伯坦内部，发现了有机生物存在的痕迹，而其队员蝙蝠和闪电更是以动物化石形态进行扫描重新建立起变形模式。那是否可以简单认为塞伯坦曾有过有机生物的进化历史呢？

分析塞伯坦的起源可以得知，塞伯坦的状态在两大势力决斗的时候是不可能平静的，也就是说不可能在这个时期孕育出生命的。而当一切都归于平静的时候，元始天尊已经沉睡在塞伯坦深处，塞伯坦也已经被改造成为了军事要塞形态以保护元始天尊，至少已经是无机化的星球表面了，这样的星球能孕育出有机生命么？也不可能。而根据化石所在的地质层，已经在所有有文化记录的地质层之下，对圣贤(Oracle)所在层的同期甚至更早时期的地层进行的挖掘研究工作则表明，塞伯坦上的有机生物如果出现过的话，应当出现在元始天尊根治塞伯坦内部，对塞伯坦进行彻底改造的过程中，而改造过程应该是一个相当漫长的过程。

很有可能的是，当宇宙混沌期结束的时候，塞伯坦开始了正常地孕育生命的过程，但由于被元始天尊选中作为防御宇宙大帝复苏后的前哨站了，一切有机生物进化过程都被无情地扼杀，塞伯坦最终变成了一颗无机形态的星球。



3rd 塞伯坦的初期文明及独立战争

经过漫长的进化，塞伯坦的生命也开始了进化进程。首先是身体结构发生了变化，早期的火种模式太不稳定，而且裸露在外的能量没有保护层，很容易被破坏而失去生命。早期的火种生命力并不强，甚至互相之间有时也会因为错误接触而导致毁灭。出于生存的需要，火种极需要一种保护来维持其生命，于是简单的保护膜出现了，一般认为那只是一种由液体组成保护层，液体可能为液态金属。由于火种是能量流体，因此与金属结合相容性就成了首要问题，进化过程一直都是优胜劣汰的，早期的液态金属没有固定形状，而且非常容易与火种本身的能量产生短路，引起毁灭性的爆炸。所以这个时期的塞伯坦人的生命总是非常短暂的，再加上火种本身也需要能量维持，在补充过程中的危险就更加大了。因此单纯的液态金属保护层已经不适合发展中的塞伯坦人。电路的运用就产生了，电路由某种绝缘体作保护膜，在身体内部形成回路，核心为火种，外表依旧为液体金属为主的金属外表。应该确定的是：这个时候塞伯坦人已经掌握了初步的合金制作技术，液体金属和固体金属开始混合使用，所以塞伯坦人的外表开始固定起来，有了模糊的头脑和四肢，并根据电路来分派肢体功能，原形机体随之出现。这是一种相对稳定的身体模式，可以很好地保护火种，不过由于摄取能量的能力非常低，所以塞伯坦人的生存环境还是相当艰苦的。从原始火种到原形机体，塞伯坦上的生命基本进化到现代塞伯坦人的阶段。

塞伯坦人进化成原形机体后，分散居住在能源集中的区域，大致在共和时期的铁堡附近。由于原形机体的能量摄取效率很低，塞伯坦人无法单独生存，惟有组成部落群居生活。部落内选出德高望重的首领，主要职能是分配能量，而这个时期照顾新生火种以及为新火种升级为原形机体的职责就开始成为独立出来的工种，寻找能源又成为另一派的工种，部落内分工开始明显，一般强大的火种被分配作能源寻找与开采(后来的军工型)，弱小的火种被分配为照顾部落内部的生活起居(后来的民用型)。这个时期，部落之间偶然有联系，也偶然有争斗，但大致相处和平，这是塞伯坦原始文明的稳定时期。

文明的历程伴随着痛苦与磨难的痕迹，在塞伯坦原始文明的演化初期，对元始天尊的原始崇拜刚刚兴起之时，史前的先祖不幸被文明程度较高的种族五面怪所奴役，并进行相应的改造，被任意驱使支配。五面怪们在塞伯坦的深处发现了集合塞伯坦科技精华且能够赋予塞伯坦人以智慧的超级计算机：魔力神球(Vector Sigma)，批量修改奴役塞伯坦人从事生产以供给自己骄奢淫逸的生活，摆脱一切劳作，进而变得贪婪而又懒惰。根据原始文明时火种分工的不同，强制将塞伯坦人分为民用型和军工型两种，这为未来的漫长内战埋下了伏笔。

五面怪

许多证据显示，五面怪只不过是一度统治塞伯坦的种族而已，并不是塞伯坦的土著居民。而五面怪出现的时期远比塞伯坦人要早，他们的生物形态很奇特，金属外表里面应该就是能量流体。所谓能量流体既是与火种相同性质的存在，早期生命形态大都以能量流体的形式存在，包括BW时代的VOK星人，能量流体并不稳定，但同时也具有很大的可塑性。经过研究表明，五面怪很有可能就是能量流体VOK的后代，他们发展了另外一种生命模式，与变形技术不同，他们采取的是多元的性格中枢技术，在一个个体内存在不同的性格甚至DNA组合，以完善一个自我。因此VOK星人很快就取得了辉煌的科学成就，比变形金刚的科技要发达许多，甚至统治了塞伯坦，奴役着当时还是原始社会的变形金刚部落。

没有足够的证据说明为什么五面怪要入侵塞伯坦。从五面怪和VOK星人的关系推断，五面怪的外壳需要很多高纯度的金属材料制作，这种材料在塞伯坦上分布很广，加上塞伯坦蕴藏着丰富的能源，五面怪的入侵就很好解释了。最初的五面怪没有掌握多元中枢技术，那时他们是被称之为"古老怪"的机械生物，从已经截获的五面怪日志可以看出，他们在星球内部有不少的失败生物试验品。入侵初期他们的技术一直都很不成熟，势力也不大，所以对塞伯坦人的影响并不大。很多塞伯坦人甚至不知道有外族入侵了。

古老怪在入侵的同时注意到了塞伯坦人的存在，未开化的种族和脆弱的原形机体结构让他们觉得可以把塞伯坦人当成奴隶使唤，他们的文化足够征服和统治塞伯坦人。于是古老怪开始了征服塞伯坦的计划，在技术领域进行深入研究，以达到奴役塞伯坦人的目的。这点要提出注意的是：古老怪比后来的五面怪更加憎恨变形金刚，所以总想方设法破坏塞伯坦，而五面怪只是想夺回塞伯坦。虽然他们都想消灭变形金刚，但是其出发点还是有所不同的，五面怪作为新类型的多元中枢生命体，其思维方式还是比他们的先辈要全面客观很多，这也是一种生命的进化形式。





▲五面怪的五张脸孔。

魔力神球

战后在对塞伯坦内部的挖掘开发中，汽车人发现了魔力神球是元始天尊对外沟通的惟一通道，只有通过魔力神球才能与当时几乎是完全休眠的元始天尊联系。汽车人派重兵镇守魔力神球，并以魔力神球所在位置周边建立了铁堡，建立了整个星球的政治经济中心。


■使用魔力神球的钛师父。


■昆塔沙星

五面怪的入侵带来了新的技术，塞伯坦人摆脱了脆弱的原形机体时代，身体机能得以加强，金属身体开始出现了。五面怪的统治也带来了外族的文化，尤其在民用型方面，他们接触五面怪的文化更多一些，也得到了一定的渲染。塞伯坦人开始发展自己的文化，这一定程度上也得到了五面怪的扶植，钛师父(Alpha Trion)就是其中之一，此时他被称作Alpha-3。没有多少时间，塞伯坦人的潜力逐渐被发掘出来，每个新生的塞伯坦人都有长于前辈塞伯坦人的地方。而且民用型塞伯坦人中逐渐出现了能够变形为其他形态的特异功能者，军工型塞伯坦人更是逐渐具备了飞行的能力。

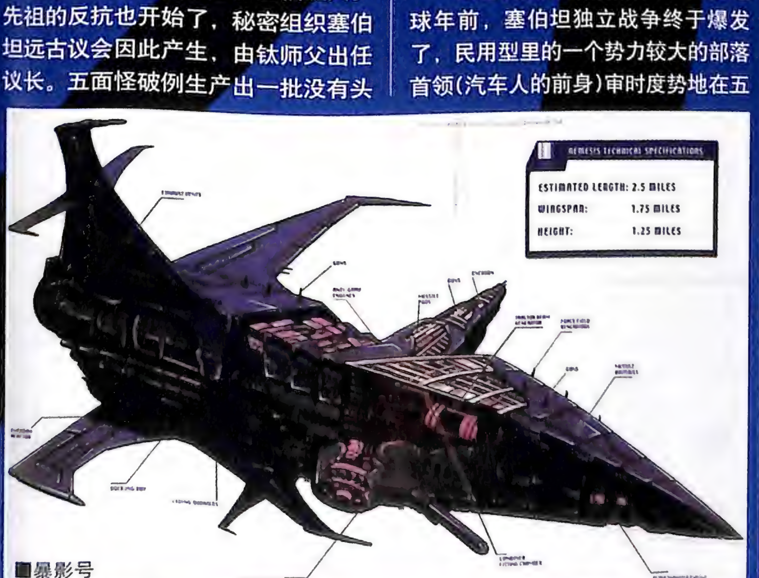
五面怪意识到如果任由变形金刚的祖先自由发展，后果将不堪设想。于是他们开始残酷的压榨塞伯坦人。先祖的反抗也开始了，秘密组织塞伯坦远古议会因此产生，由钛师父出任议长。五面怪破例生产出一批没有头脑但身材高大、一身蛮力的机器守卫，星星点点的反抗很快被镇压了，五面怪又恢复了往日的骄横和残暴。之后的一段时间里大批的民用塞伯坦人和军工塞伯坦人被销毁，由魔力神球制造的第一批智能塞伯坦人所剩无几。为了区分并离间两部分塞伯坦人，五面怪为民用型塞伯坦人和军工型塞伯坦人设计了明显的标志，并强迫他们佩戴。伎俩见效后的五面怪继续他们的残暴统治，许多军工型塞伯坦人也产生了不满情绪，民用型和军工型进行了秘密结盟。复仇的种子已经开始萌发，反抗的力量正在积蓄。钛师父即将在不久的将来成为了民用型塞伯坦人秘密组织塞伯坦远古议会的先贤，并进一步在塞伯坦独立战争中大显神威。

经过长期周密的策划，1100万地球年前，塞伯坦独立战争终于爆发了，民用型里的一个势力较大的部落首领(汽车人的前身)审时度势地在五面怪的首都进行起义，许多军工型塞伯坦人也加入了进来。多数的反抗力量来自于民用型塞伯坦人，他们虽然不善于战争，但是科技水平却远远超过了五面怪。民用型塞伯坦人采取游击的方式打击五面怪，时而依靠军工型塞伯坦人掩护自己。在首都外配合的以钛师父为首的部队在不知名的支援下(后证明是通过时间隧道赶来的来自公元2010年的汽车人)也迅速解决了机器守卫，此战大获全胜。整个星球的独立战争拉开了序幕，各地的军工型民用型都开始联合，同仇敌忾，以惨痛的代价击败了五面怪。幸存的五面怪全部逃离到了被称为昆塔沙星的钢铁星球，并希望有朝一日能够重新夺回塞伯坦星球的统治权。

在五面怪被驱逐出塞伯坦后，塞伯坦人开始使用不同的名称称呼自己：民用型塞伯坦人自称为汽车人(Autobot)，军工型塞伯坦人自称为霸天虎(Decepticons)。汽车人掌握了星球的统治权，沿袭了五面怪的统治制度，以议会政治方式去决定各项事宜。而在对抗五面怪战争中起主导作用的首领部落越来越强盛，其内部开始产生了专门研究火种的职业。这类研究取得了突破性的进展，汽车人开始掌握了星球的能量运作方式，并逐渐深化对火种的控制技术。钛师父就是第一位掌握火种修复能力的塞伯坦人，塞伯坦开始进入共和时期。

这之后的很长一段时间虽然存在不少危机，但仍是塞伯坦文明发展的黄金时代，民主共和的雏形基本建立，塞伯坦先祖建立了最高议会制度，采取平和的手段维系共和国的运行。两派塞伯坦人大体上和平相处，初期进行的建设有一些是沿袭五面怪的建设规划，大部分是进行战争损伤的修复性建设，并没有新的大规模建设规划。而霸天虎也参与到修复建设中，因此各种对应的行业开始产生，商人、诗人、歌手等非直接生产的职业也产生，应用塞伯坦人本身的变形能力进行科技的探索和生产开发工作。塞伯坦星的文化和科技都取得了长足的进步，计算机技术(显像一号)、克隆技术、滞留舱、能量基武器、太空桥、扭曲穿梭器等技术都是这个时期的杰作，而且还具备了建造用于长途星际旅行的太空船技术，G1时期的方舟和暴影号都是这一技术应用的结晶。少数的机器守卫也被重新格式化后得以再生，G1中的大力金刚就是这么产生的。钛师父找到了元始天尊遗失的远古神器领导模块，虽然不知道它的确切用途，但经过研究后知道它有无限的潜力，是智慧和力量的集合。并推选了一位汽车人作为领袖，让他收藏领导模块，时刻准备应对上古传说中破坏者宇宙大帝的降临。一切事情看起来都在朝向完美的方向进行。


■方舟



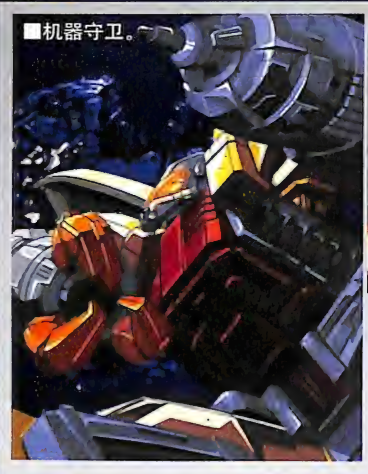
■暴影号

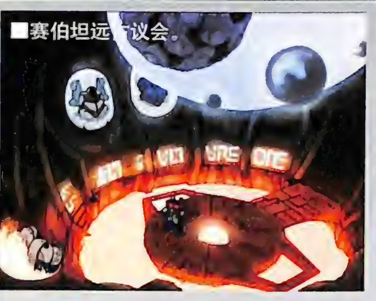
克隆技术

塞伯坦人的发展过程中，曾意外发生过“火种分离”的现象，间接地产生了多个个体，直接促进了克隆技术的发展。不同于一般塞伯坦人的变形过程，克隆技术所产生的一个或多个克隆体，会在塞伯坦人形态或变形形态具有相似的特性，但他们的实际个性却不尽相同。分离火种是一项高尖端的技术，实际到塞伯坦文明进入BW时期，这项技术才真正投入批量化应用。

太空桥

在高效安全的扭曲穿梭器技术尚未完善时，一些科学家致力于开发一种点对点，高效快捷的传送技术。内战期间擎天柱拖着威震天撞进太空桥，两人同时消失在太空桥的爆炸中……因此太空桥技术被认定为不适合生物体的传送，后续开发计划被无限期搁置。


■机器守卫。


■赛伯坦远古议会。

秘密结盟

五面怪统治后期，军工型和民用型之间通过战争交易等方式已经不再被分割开来，而且越来越多的民用型开始抵抗五面怪的统治，联合军工型军队一起造反。开始的时候，这些联合比较零星，直到有些民用型贵族也举起旗帜反抗，联合才得到加强。五面怪直属的军队并不多，他们主要依靠雇佣军工型进行战斗，军工型逐渐看清了五面怪的真面目，也认识到只是通过掠夺终究不能改善生活，于是开始联合民用型贵族争取独立的战斗。

军工型的战斗能力加上优秀的装备让战争出现一边倒的态势，五面怪的军队几乎丧失殆尽。他们紧急开发的新类型机器守卫开始派上用场。这是一种无火种的战争机器，他们的强大也让装备相对简陋的军工型部队吃尽了苦头，很多军工型部队被消灭，而民用型部队产生恐惧心理也纷纷背盟而去，整个战局开始扭转过来了。在这之后的一段很长时间内，塞伯坦陷入了恐怖的杀戮时期。

扭曲穿梭器

亚光速发动机的大规模使用使得塞伯坦的科学家看到了空间旅行的曙光。扭曲穿梭其结合了超光速飞行技术和宇宙间的点对点传输的“虫洞”理论。该技术首先要求将飞船的飞行速度提升至亚光速，其次在宇宙空间中撕开一道裂缝，连接宇宙时空中相应的两个端点，致使星际旅行的距离大大缩短。与此同时，飞船的飞行速度达到光速，通过扭曲穿梭器穿越虫洞，到达目的地。值得注意的是：表面有缺损或功能陈旧的扭曲穿梭器进行时空扭曲穿梭是非常危险的，这通常会带来飞船的彻底损毁或致使飞船消失在茫茫的异度空间之中。

滞留舱

滞留舱是用于存储新近开发制造，还未被赋予火种、设定主程序的无生命形态塞伯坦人原形机体，其中充满了滑腻的营养源悬浮液，应为滞留舱可以让身处其中的集体保持能量没有任何损耗，所以也被广泛应用于长途的星际航行中。

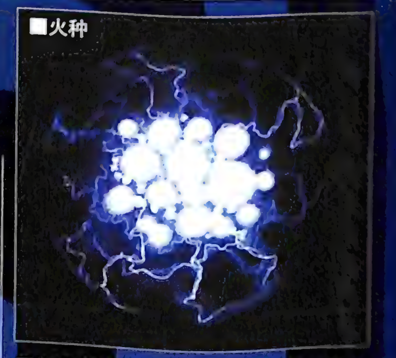
能量基武器

能量基武器是相对于应用塞伯坦人自身能量的一种武器，它直接运用能量块作为能量发生装置。这种武器可以直接将能量块转化为武力，主要应用于一些锋利的冷兵器及钝器，例如内战时期钢锁使用能量剑。能量基武器都有一个能量舱，可以持续放出能量，提高冷兵器的杀伤力。例如在刀锋处产生高热能量波或是高能电子流。一旦能量舱中的能量耗尽，能量基武器还是可以作为冷兵器使用，只是杀伤力大大下降。

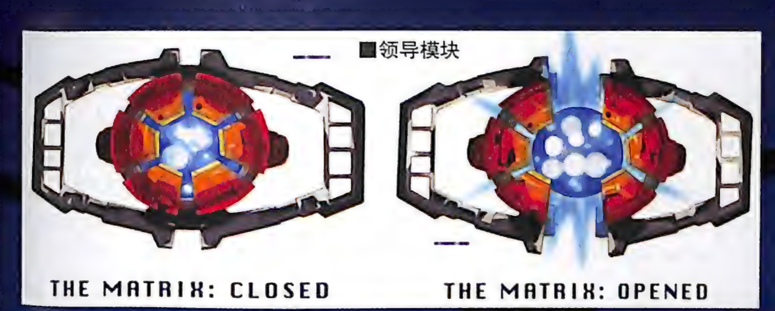
4th 黄金时代的成就和危机

塞伯坦的祖先是一种身形巨大，拥有智慧的机械生命，他们那能够将身体变化为不同形态的神奇本领来自于元始天尊的恩赐，变形时可以变化身体的尺寸形状，包括局部压缩和整体变化。局部压缩是塞伯坦人变形的基本技能，其过程式在小型机器人状态，局部结构被紧密的压缩为一体。一旦变形，这些压缩在一起的结构开始根据设定的变形形态进行放大还原。这种变化方式有两种缺陷：一是小型机器人变为变形形态后，体积增大，装甲变弱；二是这种方式变化是，外形尺寸的变化比率并不是十分显著。相对而言，整体变化则是一个很复杂的过程，这与塞伯坦人的标准尺寸/大小有关，也和不同的遗传特性有关，它是一种原子结构上的变化。塞伯坦人在标准机器人形态时，组成身体的主要架构的基本原子保持静止不变。而当他们变大或是缩小时，组成基本原子的亚原子被激活甚至重组。根据预设的变形形态，身体在原子密度和原子结构这个层面上进行整体变化以此来完成外形尺寸上的变化。早期塞伯坦人(G1、G2时期)的能量来源纯粹建立在能量块的基础上，整个塞伯坦蕴含着大量的能源，它们都是制造能量块的原始材料。后期塞伯坦人(BW、BM时期)身体产生了进化，能够通过摄取有机物消化转化成能量来提供整个机体运转的需要。能源摄取方式的进步的一大结果就是造成了后期塞伯坦人身体尺寸显著变小，以更好地适应对能量的需求。

在这短暂的黄金时代，塞伯坦人根据古老传说的指引，逐步揭开了火种，领导模块以及塞伯坦星的秘密，可惜相应的文献和硬盘资料拷贝均伴随着内战的烽火消失殆尽，只遗留下零星的只言片语。结合现在的研究成果，我们对火种的认识可以归纳为：火种是塞伯坦人体内最神秘，最基础的元素，它赋予了我们生命与个性。每个火种都包含了来自领导模块的原始能量，而这些能量更来自于传说中塞伯坦的创造者——元始天尊。进一步研究发现，极个别火种自身带有特殊的力量，这使得某些塞伯坦人天赋异禀，具有超出最初程序设计的能力，其中最出名的当数G1时期的传奇人物，屡败屡叛的霸天虎战士——红蜘蛛的火种。传说他的火种是不可消灭的，甚至能在本体彻底消亡后侵占别人的机体。据记载在BW时期，原始兽(霸天虎的后裔)黄蜂勇士的机体就被这位传奇人物的火种侵占过。同一时期，原始兽狂飙的火种也具有类似的独特性质，可以自行修复机体，达到不灭的效果，霸王龙指挥官曾借用狂飙的部分火种，结合塞伯坦的克隆技术和Vok星人遗留在地球的飞船中承载的金属变体(TRANS METALS)技术，制造了金属变体恐龙勇士。火种的融合还使得巨无霸(汽车人的后裔)中出现了超级战士“虎鹰”，同时巨无霸领袖猩猩队长和原始兽指挥官霸王龙还在史前地球的方舟争夺战中，分别与在方舟中处于休眠状态的擎天柱和威震天进行了火种融合，使机体和能力都产生了巨大的变化。现代科技尚未能清楚的解释火种的产生和组成结构，我们惟一可以肯定的就是，火种是组成塞伯坦人生命不可或缺的基本元素。


■火种

最基本的塞伯坦生命体有些类似满是电路的金属骷髅，被称作原形机体。原形机体都被储存在充满营养物质的滞留舱中，以保证他们脆弱电路的正常运转。原形机体可以在被赋予火种之前，根据预先设置的程序，改造成某种形态，或是直接被赋予火种。为原形机体赋予生命的办法有好几种，最安全的方法就是使用领导模



■领导模块

块来赋予生命。此外还有其他一些效果不佳的方法，在领导模块无法使用的紧急时刻作为备用的手段。例如将原形机体的能量波长调整到与领导模块相类似的区间，再向原形机体内迅速注入大量能量，瞬间激活机体电路，实际上这也是霸天虎惟一一种制造新霸天虎战士的方法。尽管这种方法可以达到效果，但需要大量的能量，同时产生的塞伯坦人也会存在某种性能或个性上的隐患。由此可见，机械生命体还隐藏着许多不为人知的奥秘。

塞伯坦最大的未解之谜就是领导模块，领导模块是塞伯坦最著名的远古神器，充满了来自远古的神秘力量和智慧，是赋予塞伯坦人新火种，创造新生命最有效的工具。根据塞伯坦远古议会所宣扬的传说，引导模块是一个用来承载和传播来自元始天尊的神秘力量的媒介。它既是火种的源泉，新的生命通过引导模块来到这个世界上；它也是火种的归宿，生命终结时，火种又回归进入引导模块。经由无数代的轮回，领导模块中充满了无穷无尽塞伯坦人的智慧和力量。根据远古议会先贤们所宣讲的教义，领导模块轮回的意义就是为了积累塞伯坦人万世的力量来对抗塞伯坦最大的敌人——既元始天尊的宿敌：邪恶的宇宙大帝。据传闻，德高望重的塞伯坦人先贤钛师父曾经反对过远古议会的专制和教条。希望能够向大众宣传解释领导模块的真正含义，而不是将其束之高阁，不为众人所知。他的建议遭到了远古议会的强烈反对，钛师父被人也因此被逐出远古议会。再经由长期内战的影响，记录的丢失，领导模块的起源及真正含义便逐渐消失在了只言片语，自相矛盾的传说之中。领导模块经由汽车人首领一直保存在体内，直到合适的继承者出现，才会被传承进继承者的体内，一旦领导模块被装入由远古议会所选定的汽车人继承者身上时，继承者的电路就会被领导模块所释放的瞬间电流重新格式化，使继承者的外形产生显著的变化。

领导模块是对魔力神球能量的控制收集工具。火种消亡最终会重新回归元始天尊，而新生的火种又会通过魔力神球出现，这个过程产生巨大的能量，领导模块的出现把这些能量都收集汇聚起来。领导模块的核心是反物质，相传是由元始天尊在某次短暂苏醒时给予了汽车人的首领，理论上可以容纳无穷尽的能量，这点在未来的历史中发挥着极大的作用。




■威震天

与此同时，圣贤(Oracle)也被反复提及。根据塞伯坦远古议会的描述，圣贤是元始天尊潜在意识的化身，处于魔力神球内部，指引着塞伯坦人前进的方向。生命渺小而又无常，来自虚空又终将归于虚空的怀抱。关于圣贤的记载也伴随着内战的全面爆发而变得支离破碎。

伴随共和与繁荣而来的往往是堕落和奢欲，塞伯坦文明也毫不例外。和平的指针渐渐倾向战争的烽火，民众享乐及发泄不满的需要促使了角斗士的产生。角斗运动作为塞伯坦星球的一项古老竞技运动，其起源已无从考证。有人认为，角斗起源于一种远古的庆功仪式：早在荒蛮的岁月，部落间冲突中失败的俘虏，在被胜利者处死之前，会受到胜利一方的戏弄。角斗作为一项经济活动出现在各个城邦之间。它是一种娱乐大众的消遣活动；一种增进城邦建友谊的意识；一种激励人们竞争的竞技艺术。那时各个城邦都有自己的角斗场，而位于卡隆的大角斗场，是历史最悠久，最大型的角斗场。

角斗场给民众带来了快乐，也带来了对共和制度的不稳定因素。威震天，一名狡猾残暴的角斗士，凭借着他那无以匹敌的格斗技巧和野蛮残忍的力量赋予了角斗全新的涵义，吸引了更多寻求刺激的无聊者和企图击倒他的暴徒，在角斗中他甚至拆掉了御天敌的头颅。渐渐地，许多对社会心怀不满的塞伯坦人，也包括那些真正的角斗士，都将威震天视为斯巴达克斯般的英雄，这些人甚至寄希望于他，希望他能就此开辟一个新的世界，建立一种新的秩序。

角斗运动

五面怪的统治随着时间的推移变得越来越腐败了，他们随意处置塞伯坦人，动辄执行死刑，这越来越让新兴的民用型塞伯坦人不满。而外来的军工型塞伯坦人越来越强大，不时地掠夺五面怪的资源，五面怪就把更重的赋税压到民用型头上，以满足战争需要。五面怪的军队在战争中连连失利，军工型联军占据了越来越多的城市。为了选拔战争人才，五面怪组织了大范围的角斗运动。他们危言耸听地让民用型对军工型产生抵触情绪，组织本门的角斗比赛，给予胜利者优厚的奖赏，并遣送战场。角斗比赛本身毫无规则可言，有点类似军工型塞伯坦人的首领选拔制度。五面怪依靠角斗比赛也选拔出一些优秀的民用型塞伯坦人去对抗军工型塞伯坦人，军工型塞伯坦人的优势也开始减弱。

值得一提的是有部分军工型塞伯坦人私自暗中参加角斗，这些一般是个体非常优秀的角斗士，他们只为财富而战，以生命作赌注，所以他们的角斗是最精彩的，经常把对手撕成碎片。历史上最著名的一次角斗比赛就造就了内战时期的传奇人物——威震天。

御天敌

汽车人往届领袖，根据远古议会的指引，汽车人的领导地位由一名被挑选出来的继承人获得，这位继承人将取得领导模块，并被赋予Prime的统一姓氏，终身担任汽车人的领导职务，直到死亡或因为其他原因放弃领导权。已知的历代汽车人领袖分别为：创天君(Alpha Prime)、捍天尊(Guardian Prime)、御天敌(Sentinel Prime)、擎天柱(Optimus Prime)、补天士(Rodimus Prime)。


▲御天敌的头颅。

威震天可不是一介莽夫，他借助自己的个人影响力，组织地下角斗会，不遗余力地向他人传播着自己的信念，声称汽车人最高议会策划了许多愚民政策来蒙蔽民众视听，扬言要建立真正的霸天虎，恢复所谓霸天虎的优秀传统：霸天虎为荣誉而生，具备比汽车人更强有力的身体，天生就有飞行的能力，是比汽车人更优秀的种族。在这个和平时期，却只能靠参加角斗之类的比赛糊口，他扬言要用铁与血建立新秩序，推翻最高议会的腐朽统治，让真正有能力的征服者成为星球的统治者。

一时之间，他的崇拜者云集，甚至包括汽车人奥立安，也就是后世传颂的汽车人领袖擎天柱。

黄金时代的塞伯坦首都是位于中央的城市——铁堡，它是塞伯坦星的政治中心。内战开始后，铁堡逐渐成为了汽车人的基地城市。十角大楼（前塞伯坦军事基地）也自然成为了汽车人的主要军事基地。震荡波独裁时期，在铁堡重建了曾在战火中被摧毁的最高议会阁。震荡波为了掩饰自己专权统治的狼子野心，曾扶持部分汽车人进入最高议会，同时又尽力限制汽车人在议会中正当权力的执行，逐步沦为其专政统治的傀儡。另一座著名的城市是卡隆，威震天发迹的地方，塞伯坦星最野蛮、最反动时期的见证。在这里，威震天组建了臭名昭著的霸天虎，并开始了他争夺塞伯坦统治权，征服宇宙的奋斗之路。卡隆曾是塞伯坦历史上最荒蛮的无主之地，恐怖的熔炼池就位于这个城市。起初，熔炼池用于处理城市建设中产生的废弃物，后来卡隆当局将其用于处决罪大恶极的暴力罪犯。铁堡方面认为这种做法不人道，所以将熔炼池关闭多年。当霸天虎正式组建后，熔炼池被重新启动，用于处理那些在角斗场上死伤的塞伯坦人和霸天虎的反对者。

在霸天虎完全控制了卡隆并在内战中与汽车人势均力敌的时候，这里成为了他们处决汽车人俘虏的行刑场。随着战争的深入，霸天虎在其他地方建立了许多相似的熔炼池，甚至在铁堡也有。在高耸厚重的隔热墙里布置着一个个盛满高温金属液体的熔炼池，只要时间足够，任何塞伯坦人的身体都会被熔炼为一滩铁水。经由熔炼的塞伯坦人身体的各个组成成分会被装入不同的材料罐中，供霸天虎用来修补自己的身体或是建造新的霸天虎战士。熔炼池，在任何一个塞伯坦人眼中，都是滚烫的地狱之湖。


■铁堡


■卡隆

5th 漫长的内战

时事造英雄，伟大的历史由传奇的人物写就。内战的到来促成了赛伯坦历史上最富有传奇色彩的汽车人领袖——擎天柱。

汽车人中的传奇人物擎天柱的出现众说纷纭。大部分人认为，大约在900万地球年前的某个时期，蓄谋已久的威震天洗劫了某能源重镇。杀死了包括仓库管理员奥立安在内的所有的汽车人后扬长而去。来自未来的汽车人飞行大保正巧赶到，及时把奥立安送到钛师父处。经过重新修复，奥立安以擎天柱的姿态重生。钛师父把保存在自己处的领导模块交给了擎天柱，希望他带领塞伯坦人民摆脱阴霾，重振塞伯坦人的文明和爱好和平的传统。另外一些人则认为，奥立安原是塞伯坦图书馆管理员，在内战的威胁下临时受命，成为了汽车人的领袖。擎天柱以其足以与威震天相抗衡的强大战斗力著称，并奉行自由的理念，受到很多汽车人的支持，甚至一些霸天虎也对他表示尊敬。由此，全面规模的内战正式拉开序幕。

两派之间的内战是塞伯坦上延续时间最长的战争，双方投入了全部的人员、科技、能源等所有资源，其规模之大是之前的战争所没有出现过的，包括对抗五面怪的战争。在战争初期霸天虎采取的游击战争，以村落包围城市，以分散对抗集中，逐个击破汽车人装备精良的集团军。而这个时期威震天并不在意攻城掠地，他只在乎对能量的摄取，一切都服务于能源争夺。而作为副手的震荡波非常注重笼络非战争人才，比如商人、诗人、科学家等，霸天虎的科技得到了一日千里的发展，而这些科技最终应用于战争的领域。对于一些不愿意参战的科学家，震荡波则派发他们进行星际搜索。在内战初期，霸天虎就在战争的环境中开创了星际航行的探索，为之后变形金刚向宇宙的星际移民探清了前进方向，积累了航行经验。


■擎天柱

霸天虎在变形新技术的研究成果颇多，汽车人的发展重点则倾向于装备上，后来的汽车人战士的装备可谓武装到牙齿了，但由于本身的能力不强，仍然不能与威力强大的霸天虎较量。胜利的天平在非常缓慢地向霸天虎倾斜着，尽管汽车人始终坚持着不屈不挠的抵抗，但大半个塞伯坦已经被威震天攻占了。

新生的擎天柱率领着汽车人和威震天率领的霸天虎在塞伯坦展开了旷日持久的内战，霸天虎经过了长期的准备和计划，而汽车人则毫无准备，在霸天虎的攻击下节节败退。和威震天同为角斗场偶像的汽车人钢锁对新生的擎天柱成为领袖颇为不服，但仍然作为汽车人的一员参与到了如火如荼的内战之中。在塞伯坦内部激战的擎天柱和威震天通过领导模块见到了未来在地球激战的彼此的身影，通过这次战斗，擎天柱认清了自己作为汽车人首领的责任，决心开创塞伯坦新的时代，重振塞伯坦的文明。

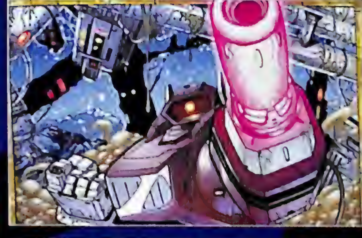
内战初期的两派军事制度各有特色，但总的来说，霸天虎的军事化管制显然更有效率，在内战初期霸天虎以少数兵力战胜数十倍于自己的汽车人兵力，却依然能够取得战略优势。

汽车人的军队由小队组成，小队设立一名小队长，队员若干，而队长并无特权，可以随时更换，但人选只限于在该小队内挑选。若干个小队组成一个军事委员会，由各小队队长一起商议，一般常设立13个小队，这样的军事委员会就是一个军，军与军之间平时不相交往，胜则妒之，败不相救，各军都以保全自己为战斗原则，因此根本无法团结在一起，被霸天虎精锐部队各个击破。最著名的"铁堡保卫战"就是由于汽车人军队的不团结，被霸天虎一举占领了这个庞大的首都，若不是霸天虎先头部队人数太少，无法继续管制铁堡而主动撤出，那么这场战役就应该改名叫"铁堡沦陷战"了。

霸天虎的军事编制以三人为作战小组的基本单位，设组长，由上级任命，以战功论赏，长官定期调防，战斗员也定期更换以进行休整。军队设立先锋部队，由上次战斗失败的作战小组组成，而上次战斗立功的部队可以在本次战斗得到休整，作为后援部队待命。中型部队一般由庞大的空军组成，在战争中最著名的霸天虎空军指挥官莫过于最著名的屡败屡叛的红蜘蛛了。霸天虎的战略方针主要是掠夺，而震荡波后来发现，统治要比掠







存有趣得多，尤其是变形技术出现后，更加需要发展科技，霸天虎于是开始进行殖民战争，到"铁堡保卫战"前为止，霸天虎已经占领了塞伯坦85%的土地了，汽车人只剩下首都铁堡和其他几个大城市了。

当擎天柱和威震天因为太空桥大爆炸而被认为已经同归于尽，汽车人和霸天虎群龙无首之时，传说中的堕落金刚再次降临塞伯坦。除了堕落金刚所拥有的可怕力量之外，很少有塞伯坦人知晓他的其他细节。塞伯坦历史上的黑暗时代由此拉开序幕，各地出现各种原因不明的大灾难。堕落金刚及其侍从"混沌三人组"（蝙蝠魔、雷震、臭虫）为实施解放仪式而捕获了钢锁等四个变形金刚作为祭品，引起汽车人和霸天虎的公愤。堕落金刚准备开启塞伯坦深处的火种之源处元始天尊留下的封印，却最终被巨大的能量吞没消失。

与此同时，汽车人和霸天虎两派联手中止了堕落金刚的仪式，却发现堕落金刚已经失去踪迹。关于堕落金刚再次降临的使命，是一个永远无法解开的谜，后期部分学者的历史研究认为堕落金刚的回归是要解除塞伯坦深处对宇宙大帝的封印。惟一可以肯定的是：堕落金刚，这个非常古老的塞伯坦人同汽车人和霸天虎共同的祖先有着千丝万缕的联系。

随着堕落金刚的突然出现和消失，汽车人和霸天虎临时组成的同盟再次分散，伴随着失踪的擎天柱和威震天的回归，塞伯坦内战继续进行……500万地球年前，面对无尽的战争与能量的日益减少，许多塞伯坦人离开塞伯坦星前往宇宙深处，寻找新的能源。

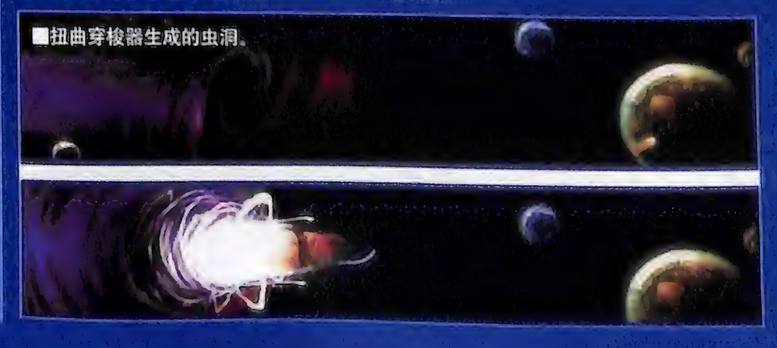
大约在400万地球年前，随着霸天虎和汽车人数百万年以来的内战，整个塞伯坦的资源已所剩无几，同时发现在太阳系的第三颗行星——地球上蕴含有大量的能量，为此擎天柱组织修建了塞伯坦历史上最先进的宇宙飞船——方舟。知晓汽车人计划的威震天也建造了同样巨大且具备火力优势的太空战舰——暴影号，准备拦截并消灭方舟和所有的汽车人。威震天任命霸天虎震荡波留守塞伯坦星，继续同汽车人的战斗，本人则亲自率领其得力助手驾驶暴影号追击方舟。霸天虎在威震天的率领下攻入方舟，危难之时汽车人激发了方舟上的扭曲穿梭器，在短暂的瞬间打开了前往太阳系的巨大虫洞，两艘飞船均坠落于地球上。方舟坠落于圣代尔火山脚下，而威震天的超级战舰——暴影号却神秘失踪。（后经证实是BW时期通过空间扭曲产生的虫洞来到史前时期地球的原始兽通缉犯霸王龙在得到了威震天遗留下来的金盘后，找到并启动了与方舟一同坠落于地球的暴影号，妄图利用暴影号对巨无霸及方舟进行最后的攻击。）

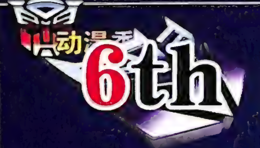
在此后的400万地球年里，由于缺乏启动的能源，方舟一直安静地长眠于圣代尔火山脚下。传奇的战士静静地休眠在火山脚下，等待着显像一号的再次运作，在地球上继续雄伟壮丽的战斗。

在方舟满载着擎天柱和他英勇的汽车人战士离开塞伯坦后的1205个塞伯坦年以后，大停机现象突然发生，它熄灭了塞伯坦已经持续了46952塞伯坦年的连绵战火。在这一时期，塞伯坦的所有塞伯坦人都处于静止休眠状态，整个星球一片死寂。发生大停机事件的具体原因仍是个谜，但是基本原因已经很清楚了。持续的战争不仅对星球外部造成了物理结构上的破坏，更对星球内部的能源储备产生了极其严重的负面影响。能源的问题很大程度上威胁了塞伯坦文明的发展，一旦星球上的能源完全耗尽，整个文明将永远处于静止休眠状态。

大约36塞伯坦年后，威震天任命留守塞伯坦星同汽车人继续战斗的霸天虎震荡波，在大停机中率先苏醒。随后，他逐步激活了其他塞伯坦人，并结束了大停机。震荡波利用他所掌握的塞伯坦超级计算机：魔力神球的数据，结合远古文明和现代科技，进行了一系列秘密实验，大大地推进了塞伯坦人的进化历程。这一阶段产生了诸如二重金刚、三变战士和新型的能量转化模块，大大优化了塞伯坦人的能量储备，也消除了对能量块的依赖性，这一能量转化模块最终进化为后期塞伯坦人通过摄取有机物，并消化有机物转化成能量来提供整个机体运转的需要的能源获取新手段。但同时震荡波还通过宣传手段，腐蚀平民的和平思想，强化他们的好战意识，从精神方面逐步瓦解腐化汽车人。

时间在缓缓流淌，塞伯坦人在继续着进化的步伐，塞伯坦星的文明也在继续……


■扭曲穿梭器生成的虫洞。



BW和BM时期

充满神秘和英雄主义色彩的创世纪之战和波澜壮阔，横跨银河系的内战均已在塞伯坦人的记忆中淡薄了颜色，接下来的BW和BM时代的战争冲突却充满了人文主义和哲学的高深印记。

300万至200万地球年前，昔日的汽车人和霸天虎都已不复存在，它们各自的后裔巨无霸和原始兽达成了和解，继续生活在塞伯坦星上。巨无霸及原始兽委员会行使着塞伯坦星的管理工作，松散的共和制重新回到了塞伯坦大地，但雄伟强盛的黄金时代已如过眼云烟般一去不返。

霸王龙从巨无霸那里偷走了威震天留给霸天虎后裔的金盘，成为全塞伯坦星通缉的逃犯。原始兽委员会为了妥协巨无霸，打算处决掉还在与巨无霸作斗争的通缉犯霸王龙。霸王龙伙同几个志同道合的原始兽驾驶着飞船，准备逃离塞伯坦，其中混有原始兽委员会派出的秘密警察狼蛛勇士。在漫长的宇宙航行过程中，霸王龙和这群原始兽所驾驶的宇宙飞船遭到了塞伯坦派来追捕霸王龙的猩猩队长的飞船的截击，追击途中飞船上的扭曲穿梭器被触发了，在短暂的瞬间打开了虫洞旅行带来了空间和时间上的改变。与50万地球年前的方舟和暴影号一样，两艘飞船均坠落于太阳系的Energois行星。双方飞船在降落时均已坠毁，失去了返回塞伯坦的能力。经飞船探测器得知该星球表面存在有不稳定能量源，会对机械形态产生影响。原始兽和巨无霸扫描了该星球史前生物的形态，得到了适应不稳定能量源和原始环境的野兽形态，BW时代正式开始。



正当巨无霸与原始兽在史前的蛮荒星球展开如火如荼的野兽战争时，未知的外星人(后证明是Vok星人)介入了两派间的战争，猩猩队长为了为破坏Vok星人的星球破坏器而牺牲。星球破坏器爆炸后产生了量子流风暴，促使了巨无霸和原始兽的进化，金属变体金刚就此产生，不稳定能量源消失。

了解了Vok星人的阴谋后，交战的两派最终发现Energois行星就是史前时代的地球，同时原始人类已经出现。犀牛勇士利用再生舱技术复活了金属变体猩猩队长。在宇宙空间中游荡的红蜘蛛的不灭火种侵占了黄蜂勇士的机体，仍逃脱不了火种再次游荡的命运。深受原始兽武士精神感召的恐龙勇士认为霸王龙背弃了原始兽尚武的高贵传统，在夺取原始兽领导权的计划失败后转投巨无霸。重新初始化程序变为原始兽的霸天虎战士机器狗带着塞伯坦星原始兽委员会的命令来到史前的地球拘捕通缉犯霸王龙，在金盘中得知威震天保留给原始兽的信息后，决定帮助霸王龙勇士改变历史，最终战死在史前的地球。原始兽的领袖霸王龙根据金盘中的信息，找到了地球上的圣希尔火山，并妄图按照金盘中的信息改变历史，消灭生活在火山峡谷中并将在未来左右霸天虎命运的原始人类，改变未来霸天虎失败的命运。弃暗投明的原始兽恐龙勇士深受武士精神感召，为了保护人类和历史的完整性，以一己之力击败了六名原始兽战士，终因耗尽火种而死，挽救了整个峡谷里的原始人类，摧毁了金盘，并促使原始人类学会了石器的使用，促进了人类的进化。霸王龙借用拥有不灭火种的狂飙的部分火种，结合塞伯坦的克隆技术和Vok星人遗留的飞船中承载的金属变体(TRANS METAL)技术，制造出了完全服从自己的金属变体恐龙勇士。

偶然之中，巨无霸发现了被圣希尔火山掩埋的方舟，原来400万地球年前突然失踪的汽车人和霸天虎们早已来到地球，正处于休眠状态，静静的等待着再次苏醒，继续战争的命运。霸王龙强行进入方舟，妄图造成时空悖论改变历史，并摧毁了处于休眠状态的擎天柱的头部，引起时空聚变，几乎毁灭了整个巨无霸。为了保持与领导模块融合的擎天柱的火种不灭，猩猩队长将领导模块纳入体内，得以进化为金属变体二型猩猩队长。与此同时霸王龙也利用威震天的火种进行融合完成进化为火龙形态霸王龙。

野兽战争决战终于爆发。据记载，霸王龙找到了传说中霸天虎坠落在地球的太空战舰——暴影号，并欲借助暴影号的反物质炮来摧毁方舟，改写历史。在最终恢复神智后的金属变体恐龙勇士的帮助下，猩猩队长最终战胜了霸王龙，而金属变体恐龙勇士也为此献出了生命。连同仅存的巨无霸，猩猩队长押解着通缉犯霸王龙展开了从地球返回塞伯坦的漫长的奥德赛之旅，而野兽战争画上了一个圆满的句号。

押解着通缉犯霸王龙的巨无霸飞船在通过扭曲穿梭器制造虫洞返回赛伯坦的途中发生了重大错误，致使霸王龙先于巨无霸回到了赛伯坦，并控制了整颗赛伯坦星球。

猩猩队长和仅存的巨无霸终于返回了赛伯坦，冥冥之中领导模块指引他们重新获得了野兽变形形态，并意外发现了赛伯坦存在有机生命形式的证据。通过魔力神球和存在于其中的元始天尊的意识——圣贤，巨无霸了解到了整个赛伯坦的过去、现在和可能存在的未来。霸王龙通过火种分离技术分离摆脱自身有机形态的束缚，



■野兽战争Beast War大事图。

妄图完全消灭赛伯坦的有机生命形式。而这段无机生命形式与有机生命形式相抗争的时代，被后世称为“野兽机器时代”(BM时代)。

火种在世间不仅会受到圣贤的指引也会受到邪恶的诱惑，有些火种经受不住贪婪、懒惰、仇恨、妒忌等负面因素的诱惑最终堕落。邪恶本身并不强大，而是通过控制欲望和负面的思想来表现自己，强大自己。拒绝诱惑才可以获得真正意义上的强大，拥有真正的力量，战胜表面强大的邪恶。霸王龙对虎获来的巨无霸犀牛勇士和闪电勇士的火种进行抽取并重新格式化，得到了新部下坦克战车和利剑飞船，并通过克隆技术制造了大量的无机生命形式部队，原始兽和巨无霸的实力产生了巨大的反差。最终，利剑飞船最终找回了格式化前的记忆，回归了代表有机生命形式的巨无霸，而坦克战车没有经受住科技的强大与野心的诱惑，最终成为了悲剧，直到火种回到领导模块中才幡然悔悟。

猩猩队长最终悟出了为什么几百万地球年来汽车人与霸天虎以及其后裔都无法消灭彼此的根本原因——因为魔力神球和圣贤意识到只有双方的同时存在，彼此平衡，互相制约，才能促使赛伯坦文明更好地向前发展。引用到赛伯坦有机生命形式与无机生命形式间的战争这一点也同样适合。赛伯坦不应该只是死气沉沉的机械星球，而更应该是有机生命形式和无机生命形式和谐共处的乐园。

猩猩队长孤军奋战，被迫与吸收了所有巨无霸火种，控制了整个赛伯坦的霸王龙展开最后的决战，并最终悲壮地选择了与霸王龙同归于尽。他们的身躯一起消失在了巨大的爆炸中，火种则溶入了领导模块——其他赛伯坦人的火种被释放了，除了猩猩队长和霸王龙之外的赛伯坦人都复活了。赛伯坦内部处于被压制地位的绿色植物则源源不断地旺盛生长，最终使赛伯坦成为了有机生命形式和无机生命形式和谐共处的世界。而赛伯坦的黄金时代也再度降临……



7th 时间环流……在地球继续的内战




▲拿到金盘的原始兽霸王龙及恐龙勇士。



■合体金刚



■惊破天



■显像一号



■红蜘蛛

公元532年，霸天虎中的红蜘蛛、轰隆隆、机器狗、喷气机入侵到了亚瑟王时期。

公元1977年，美国使用宇宙飞船把一只收录了人类资料的金盘发射入太空，希望在茫茫宇宙中找到其他的智慧生命体。后金盘被亲自指挥暴影号攻击方舟的威震天发现。

公元1984年圣希尔火山爆发产生了巨大的瞬时能源，方舟内的超级计算机显像一号得以启动，它唤醒了所有的变形金刚，根据地球上的车辆和飞机为原型，改造了汽车人和霸天虎的变形形态，此后方舟更成为了汽车人在地球的总部。变形金刚们见识了地球上结构完全不同的有机碳基智能生命体——人类，在其后的若干年里，大多数人类集团与汽车人结盟，抵抗共同的敌人——霸天虎。

其后的这段时间，威震天得到了人类发射到宇宙中的金盘，并把一些重要讯息记录在金盘上留给在未来的霸天虎后代，盘中重点记录了地球的能源情况及汽车人方舟的位置。同时威震天还找到了留在地球上的霸天虎分支——机器昆虫，而这期间汽车人和霸天虎各有大量的新生力量出现，包括合体金刚。

合体金刚

在内战期间，合体金刚这一强大的武器出现。其优势在于：多个塞伯坦人合体组成一个巨型的独立个体，其力量超过其中任何一个单独个体。这个新个体有自己的独立意识，但更多的是整个合体金刚的集体意识。

公元2005年左右(The Movie时期)，即使拥有天才的指挥官——擎天柱的领导，民用型的汽车人还是无法缩短和军工型霸天虎在战斗方面的差距，塞伯坦星完全被霸天虎占领，而汽车人只能依靠塞伯坦的两颗卫星固守战局，一场生死搏斗就此展开。

经过亿万年时间自我修复完毕的宇宙大帝在前往塞伯坦的途中吞噬了塞伯坦旁边的两颗卫星。两军对对垒，擎天柱以一己之力对决威震天，伤重身亡。而包括重伤的威震天在内的受伤的霸天虎被一直以来妄图篡权，屡叛屡败的红蜘蛛遗弃在宇宙空间之中。

经过亿万年时间自我修复完毕的宇宙大帝一直在监视着塞伯坦人的战斗，他发现了领导模块的秘密，认出了塞伯坦星沉睡的元始天尊。宇宙大帝修复并升级了被遗留在宇宙空间中受伤的霸天虎，其中威震天升级成为惊破天(Galvatron)，宇宙大帝要求惊破天销毁惟一能够伤害自己的武器，传说中的神器——领导模块，并妄图吞噬神话时代的宿敌——元始天尊和塞伯坦。

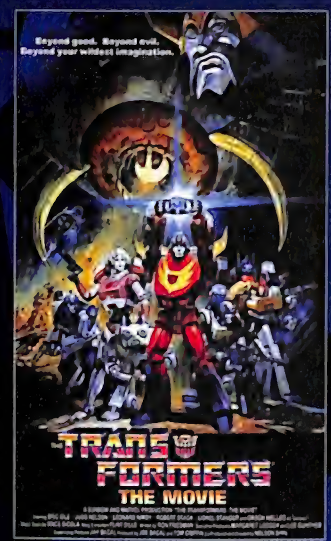
惊破天在摧毁了自命新破坏大帝的红蜘蛛后，再度成为霸天虎的首领。与此同时，汽车人热破几经周折，继承了领导模块，成为了汽车人的新首领——补天士，并运用领导模块激活了积累千万年来的火种力量，瞬间唤醒了休眠中的元始天尊，在这次神与神的对决中通过领导模块发出蓝色的光明能量，宇宙大帝最终被击败，身体完全消灭，只剩下头部残骸

和火种碎片依然残留着，他硕大的头颅残骸成为了塞伯坦新的卫星。创世纪的邪恶之神败退了，塞伯坦很快就恢复了生机，迅速进行了自我修复。

宇宙大帝被消灭后，补天士率领着汽车人战士回到了以惊人速度进行自我修复的塞伯坦，对在内战中满目疮痍的塞伯坦进行了战后重建工作。汽车人统一塞伯坦后，塞伯坦逐渐成为了宇宙文明中心。而霸天虎的主力已经在战斗中损失过半，残余者逃亡宇宙。

在宇宙中游荡的红蜘蛛的不灭火种，偶然遇到宇宙大帝的火种碎片，企图帮助宇宙大帝复活，借助宇宙大帝的力量成为塞伯坦的统治者，但最终失败了。流亡的五面怪不甘心坐视变形金刚的强大，联合沦落为宇宙海盗的霸天虎残余势力进行破坏活动，霸天虎重聚查亚行星，野心勃勃地准备重新夺取赛伯坦的控制权。

在此之后，孢子病毒事件发生，擎天柱复活并再次运用领导模块拯救了宇宙。宇宙又恢复了短暂的和平，擎天柱重新担任汽车人领袖，他利用领导模块的智慧四处去寻找古代塞伯坦人移民的痕迹，在宇宙中播放“母星召唤”。许多分散在宇宙角落的塞伯坦人纷纷返回故乡。领导模块中的力量及前人的智慧全部耗尽，惊破天最终宣布停战，塞伯坦旷日持久的战事终于划上了句号。





Bonus 赛伯坦编年史阅读提示

自从1984年《变形金刚》在美国诞生，至今已有22个年头了。最初，《变形金刚》的动画版纯粹是为了给孩之宝(Hasbro)的同类玩具打开市场的广告之用，谁知由此一发不可收拾，创造了动画、漫画及玩具史上的惊人奇迹，书写了在浩瀚的银河系，巨大的机械智能生命体展开了规模浩大的战争的幻想史诗，影响了几代青少年。而出生在上世纪七八十年代的我们，都是深受《变形金刚》影响的一代人。

正统的美版《变形金刚》动画包括G1、G2、《变形金刚》大电影版(The Movie)、BW和BM四部分(《头领战士》、《隐者战士》是日本版《变形金刚》的组成部分)。漫画部分则包括美国Marvel漫画公司上世纪80年代的漫画，2005年因资金周转不灵惨遭倒闭的加拿大Dreamwave漫画公司的《变形金刚》系列漫画，以及Dreamwave倒闭后接手《变形金刚》漫画连载的美国IDW漫画公司。由于前后剧情人物过于复杂，所以相互之间存在着许多逻辑上的硬伤(日版《变形金刚》关系更加复杂，相应问题更多)。这篇文章主要是根据最新版本的设定，对以往一些模棱两可的概念、情节进行了修正和补充。

《变形金刚》情节设置上参考了大量西方历史和名著。如创世纪和神话时代就参考了圣经中的创世纪和耶稣的十三门徒；宇宙大帝的威胁颇似圣经启示录中描述的天国降临。赛伯坦共和时期的议会制度参考了古罗马的元老院制度；出身角斗士的威震天在设计时明显借鉴了古罗的角斗士起义者斯巴达克斯，他妄想建立的专制统治下的赛伯坦帝国类似屋大维确立的古罗马帝国；汽车人进行能源探索使用的运输飞船——方舟的名称来自于基督教神话中的诺亚方舟……可以说，整个系列都折射出了西方文化的璀璨光芒。

同时，《变形金刚》还大量借用了科幻的概念内容，比如时空悖论、领导模块的作用、圣贤的由来、虫洞及黑洞理论、时间旅行及时间环流，极大地丰富了整个系列的趣味性和科幻色彩。

《变形金刚》还涉及到了很多人类发展面临过或将要面临的问题，比如汽车人和霸天虎间的漫长内战很好的影射了共和制度与封建帝制的殊死搏斗；汽车人和霸天化争夺能源和赛伯坦因缺乏能源造成大停机事件和现实世界中的能源问题遥想呼应；BM时期赛伯坦星无机生命形式与有机生命形式间的战争和思考，反映了现代人类不能简单片面地盲目改变自然界，更要与自然界和谐相处的深刻主题。

要想很好的了解美版《变形金刚》编年史的详细情况，需要特别的注意整个系列中的几个关键词。例如宇宙大帝的威胁、引导模块的作用、金盘的流传过程、事件发生的先后顺序和圣贤的寓言等等，如果弄清楚了这几个关键词的来龙去脉，那么整个系列的大致情节也就很容易理解了。

这篇文章在写作过程中，参阅了赛联阵狂飙大哥翻译的D W 漫画《Transformer：More than meets the eye》和星星叫大哥的《电子星文明史》一文，以及TFCLUB的一些置顶文章。文章审核和细化时得到了风少艾同学的大力支持。而《变形金刚》相关译名均来自赛联阵狂飙大哥的著作《TF DISCOVERY－变形金刚的世界》一书(2004年7月8日发布)。

最后还是那句老话——

Transformer，more than meets the eye！

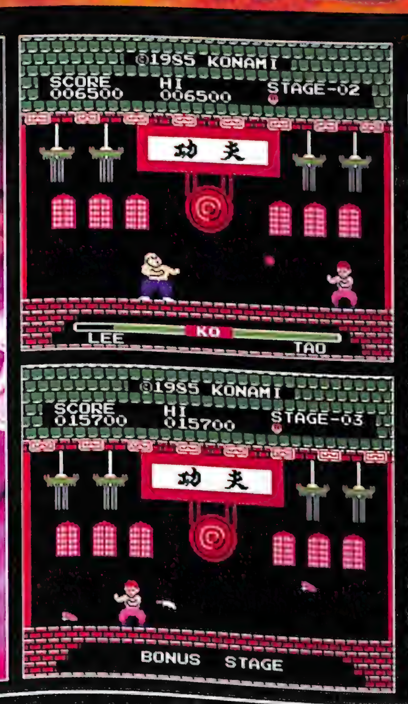
何谓格斗游戏中的飞行道具？从广义上来说，就是可不通过双方角色模块的直接接触而给予对手伤害的一种攻击方式，简单说就是指角色发出的能攻击远处对手的道具，通常是能量波和暗器等等。它存在的意义在于，其一，自身角色可以不直接接触对手而使对手受到打击，从而大大地丰富了对局中的变化；其二，使格斗游戏的演出效果更加华丽，从而吸引更多的玩家。从形式而言，它有实体系和非实体系之分，其中又可从飞行道具的出招方式、攻击距离、攻击效果等进行细分。现在，本着不忽略任何细节的精神，就让我们来潜心研究一下这些飞行道具吧。

弹指间，樯橹灰飞烟灭

格斗游戏飞行道具纵横谈

■冷弦无情





Part.1 飞行道具的历史

说到飞行道具，早期给大多数人留下最深印象的应该是Capcom的《街头霸王》中所出现的波动拳，当时的波动拳有着三发毙命的恐怖攻击力，加之几乎无人知晓其正确出法，在玩家间一时成为恐怖怪谈。（笑）然而，格斗游戏最早的飞行道具却出自Konami之手。有点资历的老玩家应该记得1985年Konami在FC上出品的《功夫》这个游戏吧？其中某些角色所发出的火球及飞镖可谓格斗游戏中飞行道具的鼻祖。其实据资料记载，当年Capcom的大部分成员都来自于Konami，所以《街头霸王》中出现飞行道具毫不奇怪。

时过境迁，《功夫》早就淹没在历史长河之中了，就连Konami在做完"眼镜蛇"基板的《武术》后都几乎没再出过正统的格斗游戏（《摔角玫瑰》除外……），然而飞行道具的设定却日益庞大了起来，譬如早期的飞镖之类能扔出去的，还有波动拳之类靠气发出去的，或是抗在肩上发射出去的，甚至是只靠动动嘴皮子就能凭空出现的都有，种类也越来越多，从飞镖到波动弹，从波动弹到激光镭射，再有符咒、魔法阵、风雨雷电陨石等，甚至还有把煎饼扔出去的，更有甚者干脆把豪鬼扔来扔去（寒）。

飞行道具的队伍，就在一片战国乱世中逐渐发展壮大起来。

Part.2 飞行道具的种类

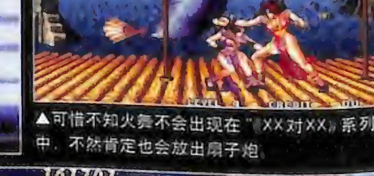
飞行道具的种类虽然多如牛毛，但剖析本质之后，却不外乎以下两种：

1 实体类

这个类别最大的特征是大都为现实存在的东西——至少也是在近未来可以看到雏形。受到真实武术的影响，如飞镖（俗称手里剑）一般为忍者所使用，代表人物为《侍魂》中的服部半藏和加尔福特，可能是嫌普通的飞镖太老土，于是设计师又经常给飞镖加上某些属性，比如加尔福特的雷电手里剑，既在视觉上满足了玩家又增加了对敌人的伤害，可谓一举两得。同样的，各种真实存在的武器，不管是刀、剑、斧、棍，在设计师手下如有需要都会经常性地脱手而出（笑）。不过这里要特别说一句，在关于日本传统武士的游戏中，武士刀一般是不会当作飞行道具使用的，这和他们的教条有关。

除了冷兵器之外，热兵器也经常作为飞行道具存在。Capcom"《漫画英雄》系列"中的钢铁队长就是最好佐证，其超杀为肩扛一巨大激光炮（激光炮作为热兵器相信没人会有异议吧……），再就是《致命格斗》中的机器人赛克特，其必杀为胸口张开

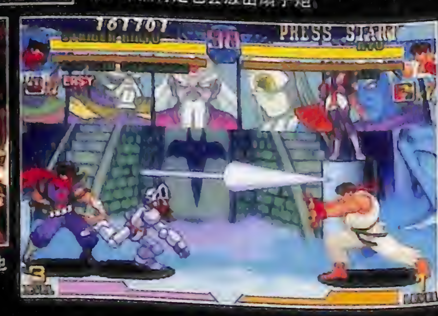




▲可惜不知火舞不会出现在"《XX对XX》系列"中，不然肯定也会放出扇子炮。



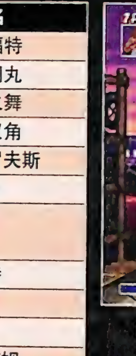
▶在有援护设定的FTG中，飞行道具型也是最常见的援护类型

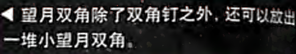


※特别指出，在本文中，不将诸如雷光拳之类只能近身的攻击算作飞行道具

发射导弹，除此之外，还有一些拥有恶搞飞行道具的游戏角色，有名的如《恶魔战士》中的中国女僵尸丽丽，《漫画英雄对卡普空》中的宪麻吕，下表中罗列的便是具有代表性的实体系飞行道具及角色，请过目。

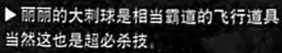
飞行道具	游戏作品	角色名
手里剑	侍魂	加尔福特
伞	侍魂	绯雨闲丸
扇子	饿狼传说	不知火舞
三角钉	饿狼传说	望月双角
激光	X-MAN	赛克罗夫斯
圆规、三角尺等	漫画英雄对卡普空	宪麻吕
石头、剪刀、飞刀、豪鬼	恶魔战士	丽丽
导弹	致命格斗	赛克特
煎饼	饿狼传说	山田
钩绳	致命格斗	蝎子
骷髅头	侍魂	塔姆塔姆





◀望月双角除了双角钉之外，还可以放出一堆小望月双角。





▶丽丽的大刺球是相当霸道的飞行道具，当然这也是超必杀技。





◀藤堂香澄的降破和超降破是《格斗之王》中最厉害的飞行道具技。

2 非实体类

其实这类才是格斗游戏中飞行道具的大头所在，特征为“有神无形”，是现实中凭自身能力造不出来或者跟本就不存在（不信？你吐个火我看看）。最最经典的当属“《街霸》系列”中隆和肯的波动拳。这类飞行道具，一般以凡人所不能发出的气功波为主，辅以火焰、风雨及雷电等一切能想像得到的东西。从波动拳开始，衍生出瑜伽火焰、虎波动、精神力爆击、音速手刀，后来又演化成暗勾手、降破、龙卷旋风拳、精神力球等等等等。去其外表，不外乎气功（包括精神力）、剑气、自然力（火和风最多）三种，其中气功与剑气既类似又各不相同，主要体现在剑气一般要借助于武器的挥动从而发出，气功则多通过手、脚直接发出。同样有表如下。

飞行道具	游戏作品	角色名	类别
波动拳	街头霸王	隆	气功
精神力爆击	街头霸王	维加	气功
虎煌拳	龙虎之拳	坂崎良	气功
瑜伽火焰	街头霸王	达尔锡	自然
降破	格斗之王	藤堂香橙	气功
旋风拳	格斗之王	东丈	自然
龙卷风	X-MAN	暴风女神	自然
精神力球	格斗之王	麻宫雅典娜	气功
无双震击斩	侍魂	斩红郎	剑气
水月刀	侍魂	柳生十兵卫	剑气

除此之外还有一种特例，就是符咒之类的东西，算起来这是实体（符）+非实体（咒）的结合体，代表性人物有花枫院骸罗和罗将神水姬，姑且也算在非实体类中吧。

▶看着威风八面的“警察”到了《街霸ZERO》里放出这么个小球，真是说不出的别扭。



Part.3 飞行道具的攻击方式

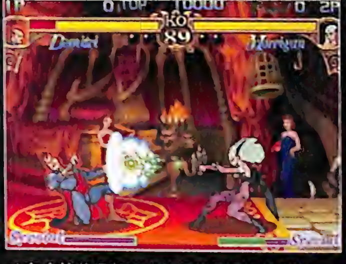
聊过了飞行道具的分类，接下来就谈谈表现形式和演出效果吧。

一般飞行道具在出击的时候是伴着角色一系列的动作的，毕竟谁也不想光看着两个人站着不动，身边波动拳乱飞吧。仍以《街霸》为例，隆在放波动拳的时候，双脚一腿在后，一腿半跪呈弓步状，双掌根合托大约与腰相平，一肘在前一肘在后靠在身后呈十字状，上身笔直，目视前方脸部表情做龇牙咧嘴状（笑），随着一声“は——どう——けん”，双手向前探出，同时气功波脱手而出。不要小看这么简单的一个姿势，这是完全符合人体发力原理的。隆下肢的站法，是武学中的沉坠劲，为的就是稳固下盘，试想一下，一个连站也站不稳的人又怎么能够使得出劲呢（暂时不论醉拳，那其实是把沉坠的劲力巧妙地隐藏了起来，以后有机会再探讨）。双手盘在后，是为了蓄力，大家可以想像一下，标枪运动员在投掷时，也是先要把标枪举在身后，然后猛然前伸，借助腿的蹬力、腰马的旋转力及手臂的力量投出标枪，隆的双手从后方猛然前伸发出波动拳也是同样道理，这一系列动作，需要的是腿、腰与手臂同时协作，这也是武术中正确的发力方式。简单地说，你打出一拳，力气并不单由手臂发出，它还应该借助腿与腰马的力量。好，武术方面就此打住，接下来看别的。

除了隆这种标准的发波姿势外，按照角色的流派，性格与身体条件，各有各的飞行道具击出方式，譬如《格斗之王》中八神的姿势是站立单手垂下至膝，然后曲肘向前方划出大约90度，同时一个气功波也就脱手而出，比起隆的发法显得随意许多；再有《格斗之王》中KING的气功波是由腿发出，具体动作为腾空跃起两次侧踢，气功波从膝盖附近位置发出；不过比较特殊的是《漫画英雄对卡普空》中从眼部射出激光的赛克罗夫斯，堪称真真正正的“以眼杀人”（笑）。其实研究飞行道具的发出动作同时也是在考验设计师常识、爱好和创造力的地方，同样一个波动，一般的设计师可能就设计个随手一招，一个波动就出去了，而一个懂得发力原理的设计师，他就可能从蓄力、步法、姿势以及气功波发出后对角色本身服装，位置的影响等方面来考虑，这样效果就可能完全不同。



接下来讨论演出效果，这也许是格斗游戏最多姿多彩的一部分了。格斗游戏中，飞行道具命中一般都伴着简单的效果音和被击中方的动作，在早期的《街头霸王》中，若被重波动拳击中角色会有一个大幅后仰的动作，该动作甚至可以持续1至2秒的时间，后来我们称之为硬直时间。若在空中挨了飞行道具不仅会造成伤害还会立刻落地。如果对方的飞行道具是带有属性——常见的如火、冰、电等——那么“受害者”也会相应地浑身起火（如达尔锡的“瑜伽火焰”），被冻成冰（如莉姆露露的“冰之花”），被雷劈（隆的“电刃波动拳”），这里不得不提起一个游戏：Capcom的“《恶魔战士》系列”，这个游戏可以说是迄今笔者所玩过的格斗游戏中最富想像力的，可以说，不仅是打击对手，看



◀东丈的普通版死亡旋风属于近身气功技，但MAX版是可以飞出去的。


▶感谢模拟器，让玩家也可以用罗将神爽上一把。



着自己的角色挨打也是一种享受（笑）。该游戏各角色的飞行道具设计非常独树一帜，举几个例子：夜女王莫莉卡的飞行道具“灵魂火焰”是一个飞行的蝙蝠，变成ES版后就成了恶魔的样子，而吸血男爵迪米特里的飞行道具开始只是个普通的火焰，ES版后变成了幽灵的形象，同时攻击力和攻击范围增大，在击中对方后，对方还会作出被烧焦的有趣POSE，如鱼人被击中后会变成烧海马，莫莉卡会把衣服烧光，雪人会被烧得流鼻涕瞪眼睛，非常搞笑。可惜到了三代后，迪米特里的飞行道具“混沌火焰”被改成了一只小蝙蝠飞出去吸人血，远没原来的设定来得有趣。除此之外，中国僵尸丽丽和埃及法老的飞行道具也是极具个性。丽丽的武器“暗器炮”层出不穷，飞刀、锤子、剪刀、石头、花盆应有尽有，最夸张的是连豪鬼也是莉莉的掌中玩物。至于埃及法老安纳卡利斯呢，虽然飞行道具只有一种“法老诅咒”，却能把对方“打回原形”，僵尸变成熊猫，丧尸变成棺材，机器人变成土偶，鱼人则变成青蛙。毫不夸张地说，《恶魔战士》是笔者玩过的把“有趣”和“有劲”结合得最好的格斗游戏。

除了这个游戏，SNK的“《侍魂》系列”也有不少有趣的飞行道具，譬如桔右京的燕返，还有罗将神水姬的名招“我神变裂魂”和“邪心共吟”，前招是把对方变成小猪，后招则中了后6秒内会造成操作方向相反，非常有想像力的设定。还有，某些飞行道具是会随着一定条件改变性质的，比如《饿狼传说》中克劳萨的凯撒波如果蓄力超过一定时间就变得不可防御。

Part.4 飞行道具在对战中的战术应用

由于飞行道具其本质是“角色发出的能攻击远处对手的道具”，所以大多数时候是用来攻击远离自己的对手的，最经典的战术应该是大家都有所了解的“波＋升战术”，即以波动拳牵制对手封锁对手从地面接近的可能并削减其体力，在对方按捺不住跳过来时以对空技击落。还有一种常见用途，是在对手体力所剩无几时以飞行道具（特别是飞行道具系的超杀）强制削减对手体力，称为“削杀”。这些都是比较初级的用法，还有常见的用法是用来阻拦对手的攻击路线，典型的如《致命格斗》中卡格的上位波和下位波，二者呈不同轨迹的抛物线飞出，不管对手在哪个位置都可以有效地阻击对手。

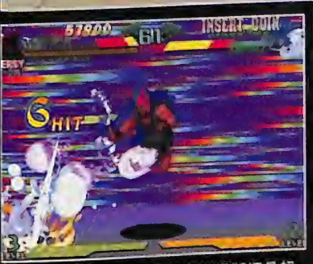
但是笔者认为，构成连续技以及为连续技创造条件才是飞行道具的高级用途。在《街头霸王Ⅱ》的时代，由于硬件的原因，连续技远没现在的丰富，常用的也就[跳起攻击→蹲下中脚→波动拳]这样的套路，比较复杂的有古烈的经典四连击[跳起攻击（同时蓄力）→蹲下轻攻击→音速手刀→远距离重拳]，这里顺带说一下古烈这个角色，由于其轻攻击的飞行道具僵直时间较短，所以古列可以作出这样的战术：[轻音速手刀（硬直时间消失）→跟着音速手刀前行→若对手防御音速手刀则施以投技]。在后来的游戏发展中，随着玩家越来越重视连续技的运用，飞行道具在连续技中占的比重也越来越大，不仅在普通技后可以接飞行道具，在必杀技之后也可接，如《街霸EX》中真空龙卷旋风腿后接真空波动拳，或者《街霸Ⅲ》中波动拳后接真空波动拳，比较复杂的则有《少年街霸Ⅱ》中真豪鬼的最强连续技［斩空波动拳→天魔空刃脚→蹲下中拳→蹲下中脚→灭杀豪波动lv.3→重豪升龙拳］，诸如此类。



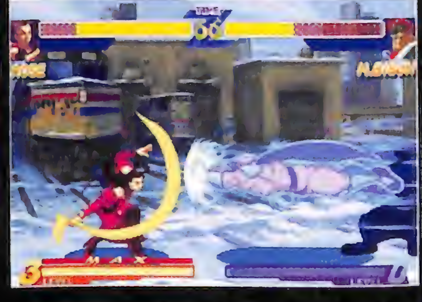
然而，真正把飞行道具的战术发挥到极致的却是《少年街霸Ⅱ》及《少年街霸Ⅲ》中的原创必杀技系统。在该模式中，由于出招的硬直时间大幅削减，使得平常状态下无法成立的连续技变为可能。飞行道具不仅是为了击飞对手造成伤害，在这里更作为一种“咬”住对手的方式，使对手在中招后的硬直时间尽可能延长，或者让对手长时间浮空，从而用各种攻击方式追加攻击以给对手造成更多伤害。而且，随使用者技术风格的不同，这样的组合可以说是千人千面无穷无尽的，这正是这个系统的魅力所在，也使得飞行道具最大限度地发挥了它所有的功能。



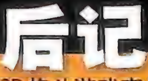
◀原来古烈发动音速手刀时的动作这么有型。



▲豪鬼的空中波动拳无论是普通版还是超杀版，永远都是那么有效。



飞行道具虽然强劲，但却不能乱用，稍有不慎就会惹火上身。一般说来，对付飞行道具的主要办法有躲闪、防御、打消和吸收。《少年街霸Ⅱ》中ROSE有一招“SOUL REFLECT”就可以吸收飞行道具并借此增加自己的攻击力。其原创必杀技：[吸了对手超过七个飞行道具→跳起OC发动→站立重拳→SOUL SPARK×5]几乎可以一击必杀，还有在《恶魔战士》中，两个飞行道具相碰并不是同时消失，而是后发的那个会把前发的顶回去，这是其他该类游戏中不常见的设定。总之，程度不同、方向不同的飞行道具都有其不同的作用和应对方法，大家不可一视同仁。



后记



在笔者看来，虽然目前2D格斗游戏市场大幅萎缩，但只要依然还有热爱它的人在，这个游戏类型就不会消失，飞行道具也会朝着形式多样化、效果华丽化、战术复杂化的方向发展。种类上会大幅增加，不再局限于气功与飞镖当中，不管是现在看得到的还是看不到的，只要人们能想像得到就都可能出现在飞行道具的家族当中。效果上也会变得越来越华丽，打起来更赏心悦目，在战术上也会随着新系统的开发而更加丰富多彩，对抗性也会大幅增加，让我们拭目以待！

■火花天龙剑 马甲雷

艰途成就道广通

——任天堂IS会社开发部长成广通

当时的他们并不知道等待着自己的将会是怎样曲折艰辛的道路，但创业的艰难，是那个年代追求梦想的年轻人都会具有的心理准备。

20世纪80年代中期的日本，一群满怀创业热情的年轻人在京都一幢风格古朴的公寓楼中建造起一个小小的家用电脑软件工作室，凭借着创建之初三台简陋的计算机书写着自己对未来的憧憬和理想。当时的他们并不知道等待着自己的将会是怎样曲折艰辛的道路，但创业的艰难，是那个年代追求梦想的年轻人都会具有的心理准备。其中，自然也包括了刚刚从大学毕业，血气方刚的年轻程序师——成广通。

成广通，1963年1月14日出生于冈山县，父亲是一名普通的工薪职员，其收入勉强维系着家庭的一切开支。母亲原先是一名曾参与经商活动的职业女性，婚后则专心于家庭主妇的工作。成广通早先对电子行业并不十分感兴趣，最初理想是成为一名教师，但并不富裕的家境使他最终打消了进入专业教师学校深造的念头，而选择了在当时来说较为偏门而收费低廉的电子工程学业。这可能或多或少会给年轻的成广通带来一些遗憾，当然从另一个角度讲，他未曾如愿于当初理想的现实却未必是坏事，至少对于现在的广大玩家来看确实如此。

大学的生活简单而枯燥，对学业未来的工作前景毫无预知的彷徨促使成广通不得不选择自谋出路。高中时代对电影和戏剧的兴趣启发了处于迷茫中的成广通，他注意到信息媒体在未来可能存在的巨大商业价值，或许是源自于母亲的血统，青年时代的成广通已相当具备商人对利益的敏感嗅觉。这也直接促成了他在大学毕业后迅速寻求建立自由工作室的机会，并且很快拥有了大量个人业绩。

1986年，已被命名为Intelligent Systems（以下简称IS）的工作室，在一次意外的社交会面中为日本著名作家系井重里所注意。与任天堂会社渊源颇深，且为任天堂当家山内溥为数不多之垂钓密友的系井重里凭借作家特有的直觉，预测到这个在当时社员不足20人，几乎谈不上能够正式运营的小作坊会社有着难以预测的潜力和实力，尤其是那些以成广通为代表的，出于编程工作需要因而英文水平十分出色的员工团队。对于在1986年前后于日本市场春风得意，正准备向大洋彼岸的美国市场发动攻势之际的任天堂来说无疑将成为一张专门针对欧美用户口味游戏的开发制作王牌。系井重里的推荐很快得到任天堂方面的积极回应，时任任天堂开发一部部长的横井军平经过对IS工作室的细致考察和检验，终于拍板并决定将其置于第一开发部的直接管理下。由此，IS工作室经任天堂入股本金成为任氏专属第二方软件企业，会社的开发项目，也从此终于由原先的短期业务转为长期承办。由于任天堂位于京都的本社还没有多余的办公场所，因此IS会社入籍任天堂初期的办公地点被安排于京都府宇治市小仓町神乐田56号，也就是任天堂生产花札和平面宣传品的宇治小仓工厂之内。虽然环境嘈杂，但毕竟已经由原先的小作坊转为正式的会社，从此以后，IS这个名字就与任天堂第一开发部和无数而今已传为经典的游戏作品紧紧地联系在一起了。



1987年，横井军平敏锐地察觉到战略游戏有逐渐升温的趋势，决心对此项目进行更大规模的投入与开发，鉴于当时的战略游戏的作战模式单一，可操作性低下，AI明显不足等等劣处，迫切需要开创一种类型新颖、风格独特、娱乐要素浓郁且能让各阶层玩家都能迅速掌握、操控的战略游戏模式。但由于第一开发部当时还有两个大型项目尚未完成，抽调不出足够的人手，于是横井军平就将这个任务交予了IS会社，提出“半年时间完成作品整体模版框架”的要求。这一要求对于刚刚稳定下来，尚且没有接手过大型项目的IS会社，以及那班初出茅庐的青年创业

者们而言，都是一次绝对考验。

四个月后，一个长头发，自称是承接了第一开发部开发任务的青年人携带着软盘来到京都任天堂本部，叩开了横井军平办公室的大门，横井军平惊讶地发现这个年轻人并非IS经理一级的人物，垂于胸前的胸卡证实他只是会社一名普通的开发组长。然而就是他，却带来了让横井军平绝对意外的消息：原本计划半年完成的游戏模版，仅仅过了四个月就已经呈报于它的任务下达者面前。

横井军平带着惊异与疑惑打开了年轻人带来的磁碟：一张张清晰而完整的地图、界面指令框、作战场景、各类带着戏谑成份的动画分镜、乃至于每个单兵作战单位图标，都如走马灯般一一呈现在横井军平的面前。无论是背景风格、色彩运用，还是各个兵种的参数设定，几乎都达到尽善尽美的程度。甚至就连横井军平都没有考虑到的移动搭载、部队合并等等细节，在磁盘的资料中也有具体的解决方案——无论从哪个角度来看，原方案即便是由第一开发部的小组亲自过手，达到这样完善的程度少说也需要3个月以上。更何况IS在当时的员工总数也不到30人——如此高效率的成绩单令横井军平对IS会社的实力再度刮目相看。而眼前这个既非经理也不是社长的年轻人，则更加引起了横井军平的好奇心。

这位长发的年轻人，正是当年仅24岁的成广通。



作为开发小组的组长，成广通事必躬亲，他往往是每天上班第一个赶到开发部研究对策，下班时则是最后一个离开会社。甚至有时干脆一个通宵接着一个通宵地加班而毫无怨言。

对于任天堂下达给IS的第一次开发任务，身为开发小组组长的成广通极为重视，对时局分析异常透彻的他清楚，横井军平此回业务的下达是一次投石问路之举，意在检验IS会社是否有能力单独承接大型开发项目，只能成功，不能失败！

尽管如此，成广通也并不主张集结全社之力仅为应付一个项目，他始终相信只要有相应的效率，开发人员的多少并不是迫切需要注意的问题。在这种开发思路的指导下，成广通成立了专门的项目开发小组，并分派小组下属各自负责的开发枝节，先由自己将横井军平下达的意向书迅速解析为几个关键部分，并提供参考意见后，再分别由相应开发组员设计完成，而后整个小组的组员之间再进行意见的归纳、综合与统一。作为开发小组的组长，成广通事必躬亲，他往往是每天上班第一个赶到开发部研究对策，下班时则是最后一个离开会社，甚至有时干脆一个通宵接着一个通宵地加班而毫无怨言。成广通对工作废寝忘食的作风也直接带动了属下员工的积极性，各组员之间的配合也十分默契。最终向上司们交出一份出色的答卷。模版既然完成，余下的开发工作自然突飞猛进，水到渠成。翌年，以《Wars》命名的新类型SLG在任天堂家用机FC上登场，激烈的战斗画面、广阔的作战范围、丰富的战争地形与随之多变的布局与战法，都深深为当时的战略游戏拥趸所推崇，而搭配的带有强烈摇滚色彩的BGM（据说出于制作者个人的爱好）则更使广大玩家每当投入进去都会情不自禁地热血沸腾。《Wars》初作不仅在销售业绩上取得了不俗的成果，更令整个系列就此成为日本许多现代战役题材的SLG作品争相模仿与借鉴其构想与设计的对象。作为整个项目监督的横井军平，在得知业务纪录后也对《Wars》的成功大加赞赏，以至于心血来潮邀请所有参加过该工程制作的员工赴晚宴，席间，横井军平盯住成广通许久，忽然压低声音道："从现在起，这个系列的制作就由你和你的小组全权负责了。"



初战告捷，使成广通乃至IS会社的众多从业者从此对未来充满了自信，他们的事业也一发而不可收拾，与此相对，创业初期IS会社内部关系的和谐，更一时为业界同行传为佳话。

时值1988年，横井军平一直不遗余力推动的便携游戏主机经营计划始动，这不仅标志着任天堂为牵制竞争对手而施行的"新主机战略"全面展开，更隐含着任天堂未来经营方向将开始分化为家用机和便携机两大支柱的意味。自然，作为直接受第一开发部管辖的IS会社也需要针对于此调整开发计划，完成转型。什么作品将成为家用机主打，什么作品将会为便携机服务，成为会社内流行一时的话题。而首当其冲的悬念，就全部集中在了当时IS正在紧锣密鼓开发中的两款作品——《Wars 2》和《火焰之纹章》（以下简称《火纹》）的身上。



早在《Wars》发售之前数个星期，关于FC版的续作计划已经被提上日程。尽管得到上司部门的肯定，但成广通及其开发小组成员却认为初作的许多部分仍可以进一步完善。这个想法直接促成了《Wars》续作计划的上呈。但与此相对的是，同属IS会社的另一作品的开发计划却早已在1987年末就获得任天堂本部的通过，而它的企划人，正是被后世媒介称为"FE之父"的加贺昭三。

两款企划，如箭在弦，临时改变哪一个作品的开发计划都可能引发想像不到的麻烦。对于主管者横井军平来说，他实在无法仅以"从推行便携机计划的便

利角度出发”为理由随便决定未来IS作品开发的方向。然而，IS会社强大的制作实力却又是推广GB，开辟新时代便携主机市场不可或缺的珍贵资源，无论从任天堂全社的战略角度还是横井军平本身的私人理由来说，都不能允许IS临阵退缩。现实状况决定了这个艰难的二选一命题必须有人为此付出牺牲。

左右犯难进退维谷，成广通于关键时刻的决定震惊四座——搭载掌机媒体的作品将是他主管的“《Wars》系列”——当横井军平与加贺昭三各自得到期待已久的回答时，内心除了欣慰外，恐怕也只会是百感交集了。

并不是所有的人都明白成广通为这个决定付出了多大的勇气和代价。1988年正值任天堂在家用机领域的权威愈发受到挑战的一年，NEC公司的PC-E系列主机频频亮出大动作，对第三方软件商的拉拢和扶持从来没有停止，当时的各大游戏媒体也纷纷见风使舵，在与当时FC主流渐行渐远的同时争相攀上PC-E的报道列车，更加上原本在第一次主机大战中落败的SEGA也以“新时代16位主机MD”为卖点蠢蠢欲动，形势的严峻迫使任天堂一方面加紧研究下一代家用主机，另一方面也积极拓宽潜在市场，双向发展。而此时做出登陆机种的选择，很大程度上将为该作品在面向未来过程中给予玩家的印象以及随之而来的续作在会社占据的开发比重提供依据。横井军平曾不止一次在私下表示：此刻入选家用机开发计划的作品，将很大可能在“统一机种体系”的考虑下赢得于未来于新家用主机上开发续作的权利，反之，则或许意味着再也无法重归家用机领域，成为纯粹以便携机为中心进行发展的偏门类软件。无论对哪一个制作人来说，后者的结局都是残酷且不公正的。谁会希望自己兢兢业业完成的作品始终只能作为一种陪衬或补充呢？对于成广通的自告奋





勇，很多亦曾为“《Wars》系列”的推广付出辛劳的部属也感到不理解甚至发展为对成广通个人的攻讦，但成广通对此仅仅抱以宽宏的一笑……

成广通并非头脑发热要当冤大头，也未尝有心就此投身慈善事业。他的想法并不复杂，但对未来的考虑却十分精明老道。与加贺昭三同为制作人，成广通清楚自己的会社资历虽深，但毕竟在年龄上还属于年轻人，未来的发展道路仍十分宽广且漫长，他有足够时间发掘到更好的机会。反观加贺昭三，完成《火纹》的企划案时已年近不惑。倘若丧失了今日的机会，或许就此便再无出头之日。除制作人身分外对企业运营也有相当认识的成广通了解自己的眼光绝不该仅仅局限于自身在企业内的位置。作为个人，成广通当然很希望自己的价值获得肯定与升华。但从会社的经营角度来讲，他却明白拥有更多的品牌无疑才是提升整个会社的经济价值，并在未来赢得更多立足点与机会的保障；只有存在内部竞争，会社内的众多小组才更能充满危机意识，激发创意与活力，并促成整个企业的机制活化；只有企业拥有光明的前景，旗下的制作人才能真正长远地受益。与其他一般员工不同，作为建社者之一的成广通一开始就并非将自己仅仅定位为出卖创意与编程劳务的从业职员，而更多从经营者的角度寻求长远商业利益。他对“眼前工作何谓重心”与“个人价值如何统一于会社利益中”等问题的敏感与思考深度、广度无疑都远远超出了舞台编导出身的加贺昭三，这不仅让二人对游戏作品的设计有着截然迥异的构思，更直接决定了未来两人大相径庭的人生走向……

从此，成广通正式成为《火焰之纹章》制作小组的成员，且在小组内的地位仅仅次于负责开发企划，剧本设计与情节导演的加贺昭三。

在1990年，两款游戏按照计划分别于FC和GB上推出，结局果然为横井军平不幸言中：《火纹》尽管在发卖之初未受到重视，但由于是居于1990年这个敏感时期推出（任天堂SFC主机于当年发售），很快引起正密切关注着任天堂新主机战略的《Famicom通信》（即后来的《FAMI通》）主编浜村弘一的注意。浜村弘一敏锐地察觉如《火纹》这样以讲求难度，重视筹算为主要发展方向的作品很可能会成为任天堂未来对应新主机SFC的重要作品而投以关注。这种关注又很快转变为浜村弘一对该作强烈的个人好感。不仅对游戏内容不吝篇幅地予以报道，还数次邀请加贺昭三参加由该社举办的名制作人对谈栏目，加贺昭三一夜之间声名鹊起，而《火纹》这个名号也由此平步青云，成为任天堂为数不多面向成人市场的金牌作品之一。往后数年间，IS会社对其不惜血本的投入和开发力度——短短六年间推出四款续作（含任天堂卫星传输系统的《BS纹章之谜》）——令其他项目黯然失色；反观由成广通负责，于同年推出的GB主打作品《Gameboy Wars》虽然作品本身素质超群，且兼得众多完全可称之为里程碑式设计的惊人创意（强攻弱守的四格六相邻行动设计、索敌模式的视觉范围系统、各个兵种相互制约的相克机制等等设计直至今日还广为各种战役型游戏作品借鉴传用并发扬光大），却始终难以在声名上与各媒体连篇累牍进行炒作轰炸的《火纹》比肩。作品推出平台的偏门另类加上宣传工作的无声无息，竟使如此经典的作品在本作推出后即陷于长达七年的沉寂，险些被永久埋没！时至今日，许多日本玩家对“《Wars》系列”的理解竟仅以IS于2001年出品的《Advance Wars》（GBA）为起点。更具有讽刺意义的是：当许多玩家交口称赞某些号称革新之战役型作品的“创意”与“构思”时，却根本不知它们其实早在十几年前的《Gameboy Wars》中就已经





为制作者们所提出并采用了。

同年推出，命运却截然迥异。这不能不说是一种存在于开发小组组员内心深处的潜在思想隐患。尤其是对于那些从《Wars》开始实现自身价值的开发者来说，为后来者居上的感觉肯定不会太好。就当时的情况而言，虽然成广通这个《Wars》的全权负责人并未对此有所不满，其属下的牢骚却着实成为问题。但成广通于关键时刻为了业务的开拓主动承担巨大个人牺牲的高尚举动，最终还是获得了各方的理解，也令他无论于上司眼中还是部属心里都成为值得信赖的德者。横井军平更是对这个年轻的开发者和他的团队充满好感，作为补偿主动将更多第一开发部代表作品（包括著名的“《银河战士》系列”）的开发工程交给IS完成。一切都如成广通预想的那样：更多的业务量自然带来更丰厚的利润，开发部由此获得空前的发展和收益。IS会社本身也拥有了更加充分的业务资源，从而为日后IS能够频频亮出令业界惊叹的大手笔奠定了坚实基础。“任天堂影之开发一部”的光辉名号之所以能为广大玩家所传颂，与以成广通为代表的IS制作人对此契机的把握确实是分不开的。

无论外界如何狂热的评价，成广通本人却始终保持着身为普通从业者的冷静和清醒，他并不试图去充当如加贺昭三那样频繁亮相于媒体之中，宣扬作品同时也将企划者个人神化、偶像化的显赫角色——尽管无论从风度翩翩的个人外表还是精明镇静的行事作风，他都在这方面拥有无可置疑的实力。成广通并不拒绝媒体的采访，但他始终不让自己处于过于醒目的位置。成广通相信制作人的实力体现于其作品中，而不靠刻意的外扬与做秀。这种观念引导着他在十几年的开发生涯中的每件作品的设计都相当规矩而慎重，难得见到花哨、古怪的冒进创意。其作风恰恰暗合当时任天堂稳健、守成的经营做派。当两年后《纹章之谜》投入开发时，因外传系统设计惹人非议的监督寺崎启佑正是出于谨慎的考虑，决定更换了前两作的制作人员，而由成广通的制作小组全权负责新作的系统开发工作。从此，成广通正式成为《火纹》制作小组的成员，且在小组内的地位仅仅次于负责开发企划、剧本设计与情节导演的加贺昭三。

应该说，对于成广通及其团队而言，眼前的项目无论于模版设计还是单位构成，其开发难度都无法企及极为讲求兵种配合、地形效果、单位功能与对抗均衡的“《Wars》系列”。但成广通并不认为这可以成为开发团队偷懒照搬《Wars》模式的理由。由于这次开发的平台是任天堂的新硬件——SFC，因此从任职之初，成广通就不断提醒属下工作者要将《火纹》的开发摆在与“《Wars》系列”完全不同的理念位置上，以全新思维正视16位机作品在设计上与8位机游戏开发存在的巨大差别。由于成广通并非实际参与过《火纹》FC第一作的开发（仅出于同僚之谊对《火纹》的初期开发工作提过一些建议，并做了部分与宣传相关的“周边杂务”），因此当他得知SFC新作是承接第一作的续篇后，即刻找到加贺昭三并建议在作品企划中部分加入第一作内容，以免出现因新制作小组的“开发感觉”与原小组之间存在差异过于巨大而导致的作品体系脱节。同时，这个建议也适时地考虑到了从SFC时代加入该系列FANS行列的玩家需求，减少新用户因没有接触前作而对新作情节产生的突兀感与距离感。加贺昭三对成广通的此项建议亦深感钦佩与赞同——就他个人来说，最初也未想到这种能同时做到体贴开发与用户两方面需要的方式。而成广通的建议，恰恰与不久前加贺昭三密友寺崎启佑在开发之初所建议的内容不谋而合——企划案的剧本部分也因此一增再增，由原先的不涉及，到前中期的五章简述设想，一直到最后索性发展为整整20章的大篇幅。这种变化令开发小组所有成员都始料未及，成广通本人也未能例外——原本计划中的12Mb ROM，因一念之差成品容量几乎翻了整整一倍。若不是身为系统开发主管的成广通及时对加贺昭三的全人物收集情结叫停，恐怕连该作最基本要保障的3个存档也无足够容量提供了吧？

将成广通视为《纹章之谜》完成的最大功臣绝非恭维。无论是乃一文香的MAP，小屋胜义的头像，佐藤成希的战斗人物造型还是迁横由佳、西牧贤一的音乐统统化为数字与符号的组合完全统一、融合于一个作品之内，还要彼此的配合与展现天衣无缝尽善尽美。这对于系统开发者的成广通来说实在背负了太多的沉重。与其他同为战役型作品制作人不同，虽然成广通是讲求严谨细致思维的系统编程设计师出身，但他却反对将战役型作品本身的战斗参数编制工作搞得过于刻板和无处不细。尽管就《火纹》一、二作的设计和当时SLG类型作品的开发大趋势而言，无论是纯粹的SLG还是战役型RPG，对角色各项参数的严密性要求都无疑是一种流行趋势，甚至成为业界媒体评价制作人能力的标志。但成广通对此始终不以为然。在他看来，战役游戏所要塑造的是一个充满了变数与模糊概念的真实世界，怎么可能将战役的胜负标准都通过那些生硬、冷冰冰的数字算式来决定呢？将复杂多变的战争简单地以数据化、模式固定化为完成标准，本身就是当时制作者们对战争缺乏系统了解，又不愿意深入了解，全面改造现有系统的一种偷懒行为。因此，无论业界的主流媒体如何评价，成广通始终保持着自己对战役型作品的独特理解——简化显性数据，强化隐性特征。突出不同种类兵卒相生相克的原理，向传统棋戏（兵棋推演）的规则靠拢，更通过多种技能更迭变数，力求在简明的界面与规则中真正表现出战争的复杂性、多变性。这也促成了成广通以《纹章之谜》为试验原点，一步一步在之后的《圣战之系谱》、《多拉基亚776》中推进着自己对战争游戏的设计理念。并最终形成了《火纹》独特完备的系统模版。也许从延续传统、延续一个系列整体性的角度考虑，成广通并不是负责“《火纹》系统”的最佳人选，但这反而成就了作品本身带有微妙的“模糊平衡”感觉的系统的成功，并就此在众多战役型作品中脱颖而出，极其强势地显示了它与众不同的地位与强大的生命力。1993年，《纹章之谜》发售，在当时还一向以评分严格著称的《FAMI通》毫不吝啬地为本作打出36分的白金殿堂评价。除了其剧情亮点外，最广为玩家津津乐道的就是其平衡性惊人完美的系统设计。那种虽然计算公式简单，却充满了奇妙的异数和变化，虽然能让玩家迅速入门，却需要花很多时间体会其兵种组合作战之精妙的系统设计，不仅让众多前作的FANS如痴如醉，更成为日后许多战役型游戏作品的设计典范（当然，这些模仿品虽然一些在名气上未必不及《火纹》，但就系统的感觉来说没有一个能达到或超过成广通的手笔）。尽管为了避免与前作风格差距过于悬殊，成广通在本作的系统开发中还没有过于将数据模糊化，隐性化。但他仍然尽可能根据加贺昭三的构想将许多涉及到支援补正、战斗变数、探索概率的数据调整得更加体贴和人性化，其制作水平之高超，令许多资深共事者也佩服得五体投地。加贺昭三更是将成广通认定为“最得力最能体察自己心意的搭档”的不二人选，从此以后，但凡《火纹》的开发被提上日程，系统研发部分的主管再也没有更替过他人。





成广通瞬间明白了加贺昭三的本意，结合加贺氏当时的处境，任何人都会清楚他所说的“期望”指的是什么。



纵观成广通1994年后于IS社主持或参与的开发项目，很多人都会惊讶地发现他负责的板块绝不仅仅限于系统数据开发，剧本、美术、音乐、乃至编辑、监督，几乎所有的游戏开发项目都曾留下他的足迹，几乎是项目需要他做什么，他就会摇身一变成为什么。成广通也曾不止一次地自嘲“自己更像是个打杂的”。关于这一点，曾有观点认为这是成广通不务正业的表现，然而若是真正了解当时IS会社内部环境的人士，却会明白成广通于此刻做出如此选择的苦衷。

1994年～1996年间，随着IS会社内开发团队规模的不断扩大，开发项目的不断增多。各个开发员工之间原本并不明显的矛盾开始逐渐深化甚至激化起来。作为第二方企业，承接第一方下达的开发任务无疑有缓有急；本社项目和上级任务之间无疑有轻有重，很难说这些项目在任何情况下都能得到公平、公正的对待。然而就是在开发项目上有着不同的侧重，却直接引发开发组与开发组之间的兄弟阋于墙的齐蒂，其实不仅仅在IS会社，诸如因开发经费，开发人力、开发周期等要素出现不同侧重的矛盾在任何一个开发工程上规模的会社都是不可避免会出现的问题。虽然很多时候这些问题看起来都只能算是鸡毛蒜皮，但不可否认若经营者处理不当，使能量因长期积蓄而最终爆发，所造成的破坏完全可能毁掉整个事业。IS会社的直属上级部门——任天堂第一开发部部长横井军平对此也有十分清醒的认识：此刻无论是时势还是现状，IS会社内部都需要出现一个能够笼络各方、制衡各方的和事者角色。而既是作为建社者之一、资深级的开发主管，又因不具备多少会社的经济背景（也就是说并非是以资金入股会社的方式位居高位，与会社的经营主管层没有太多瓜葛）而能够得到各个开发小组信任的成广通，也就被时势推到台前，成为横井军平手中一张制约与安抚IS会社各方派别的重要王牌。由此，成广通不得不成为一个面面俱到，平时除了本职工作外还须负责听取各方意见，做出相应对策的“杂务者”。如果是一般纠纷，成广通可审时度势自行给予解决方案或答复，若遇到特别棘手的问题，则直接上报第一开发部进行调解、裁决。平心而论，这也许并不会使小组之间的矛盾减少，但在成广通与横井军平进行调解合作期间，此类矛盾基本上都能获得较为公正的处理，使得开发成员彼此间的相互谅解更容易达成。因而在横井军平于第一开发部任职时期，此举在促成IS会社局面的暂时平稳方面获得了比较好的成效。

1999年春的一个普通夜晚，身为IS会社开发部长的加贺昭三忽然邀请成广通去进行“业余休闲”，对这种突来的邀请，作为同事的成广通没有拒绝，但精明的他却已经隐约感觉到了一些不谐。

果然，酒过三巡，原本还在寒暄客套的加贺昭三忽然恢复往日的严肃，双目直视成广通，一字一句道：

“我非常期望你以后仍会继续帮助我，无论在什么地方。”

成广通瞬间明白了加贺昭三的本意，结合加贺氏当时的处境，任何人都会清楚他所说的“期望”指的是什么。

1997年～1999年，无论开发业绩还是业内影响，无疑都是IS会社最为低潮的时代。其衰败之势更深深影响到会社旗下的众多制作人。横井军平的退社导致了任天堂内对第一开发部的无情清洗，凡横井派系的员工均惶惶自危。而身为第一开发部直属下级的IS会社当然也不可能完全置身事外。任天堂虽然暂时没有对IS会社动大手术（撤销或转卖）的打算，但确实对IS内部许多同情横井军平的员工有着极大的顾忌，为了便于控制，任天堂除了将往日第一开发部派驻IS会社的人员全部召回以外，还大量抽调IS会社的资深员工分批编入其他部门，在分化IS内部的横井派的同时削弱其会社实力，使之对任天堂的依赖程度愈加深化。这种做法理所当然遭致IS会社内制作人的反感，但面对强势的任天堂本社，他们中很多人又因无计可施而不得不选择沉默。与此同时，IS会社内大批1995年后入社的新人也在任天堂的暗中帮助下蠢蠢欲动，随时准备从那些位居要职的老员工手中攫取各开发部门的领导权。几近明火执仗的夺权行动，把IS会社搞得人心惶惶，乌烟瘴气。许多人连自己的饭碗能不能在日后获得保障都无法预测，更不用说能如以往那样一门心思地去进行新项目开发了。对于苦心经营《火纹》新篇的加贺昭三来说，眼前的一切完全不是一个能够让他安心提请新作开发的良好环境。昔日《圣战之系谱》开发过程中被强制砍去大量企划书内容及开发经费所给加贺昭三造成的阴影也再度翻涌而起，更促使他产生去社别走的想法。当然，想法始终只是想法，若付诸实施，代价将如何惨重，加贺昭三的迟疑不决正因他并非不清楚这一点。

加贺昭三中年出道，十几年的制作人生涯不可谓资历不老，然而他在下属、同僚中的人脉，却远远不及会社中其他部门制作人。加贺昭三在工作上认真负责，勤奋投入，固然是优点，但这也同样造成了他为人古板刻薄、不晓变通，乃至发展为严苛固执，难以与他人融洽相处的缺陷，尤其在他因《FAMI通》宣传而成名，并担任“FE祖教教主”后，其虚荣自负的一面更有增无减，直接导致在与FANS的交流讨论中多次不欢而散。除了寺崎启佑、町田敏等少数密友外，IS会社中大多数开发业者对加贺昭三无不采取敬而远之的态度（《火纹》的音乐监督迁横由佳在退社后的一次媒体采访中就曾提到她在加贺昭三手下做事时那种隐隐的畏惧）。如此性格，可想而知其追随者寥寥的窘境，此刻选择与任天堂分道扬镳，形影相吊的加贺昭三就算再自信也绝对不敢想像如《纹章之谜》、《圣战之系谱》这样规模的作品仅凭他一个人能够支撑下来。下属的扶持与同事的帮助，对于试图成就更大事业的加贺昭三来说既是期盼，更是需求。而身为加贺挚友，又牢牢掌握着盘根错节于IS会社内员工人脉的成广通，理所当然成为加贺昭三在寻求退路同时首要笼络的对象。

面对向自己靠近的加贺昭三，成广通并没有表现出任何与对待IS会社其他同事不同的态度。成广通并非迟钝，但深谙人情世故的他清楚自己在IS会社内之所以能够左右逢源广受信任，就在于对任何派别都采取不偏不倚的态度。作为朋友他可以因同情加贺昭三的处境而落泪，但仅此为止。协调者身分迫使他必须兼顾到其他人的想法，在IS会社中，遭遇此类怀才不遇命运的开发者并非只有火纹之父，上至第一开发部派驻官员山上仁志、坂本贺勇，下有



IS开国老将今井贤治、中村俊之。随便挑哪一个出来分量都不是加贺昭三这样的中年出道者所能比拟的。况且成广通毕竟不是以调解矛盾为专职的MBA人才，面对加贺昭三与任天堂日益深化的矛盾，作为会社一员的他不能也不可能完全超脱自我立场，像横井军平那样置身事外进行绝对公正的调解。因此只有他心里明白：自己于现实环境下其实早已没有任何能够帮助加贺昭三在浸淫于商业化潮流无法回头的IS本社实现他雄伟艺术抱负的能力和影响力了。而如今刚刚得到总社"无限期推迟开发计划"的敷衍答复，下决心退社的加贺昭三却始终看不清现实状况，竟一如既往地以近乎最后通牒口吻来"求助"成广通，又如何指望能获得对方首肯？

当然，邀请态度之类的问题仍在其次，真正让成广通有所决意的还是"利益"二字。与年过半百依旧性情中人的加贺昭三不同，对商品社会透彻入髓的成广通的为人处世早已过了仅凭一时头脑发热决定未来道路这等大是大非问题的心理年龄。对制作人而言，最难能可贵的品质或许就是懂得权衡利弊——虽不会妄自菲薄，但更不会过高估计自己的分量，轻言独立。在1999年那样一个日本游戏业由全盛转向衰落，大厂商生存空间日益吃紧，中小厂商更是自求多福的时代，拥有一个也许不十分自由，却根基深厚且技术力强势的后台，远远要比那号称"100%原创意"却一无资金二无实力的所谓"自由开发环境"更能保障制作人的自身利益。尽管当时任天堂正处于逐步丧失家用机市场主导权，经济景况大不如往昔的没落时期，然而其于业界的生命力、技术力和经济底力仍不可低估。且纵观整个业界，也绝对找不到能如任天堂这样有着稳定的软件销售渠道与消化市场的企业。仅"更加自由地创作"这条是绝对不足以成为让成广通放弃眼前一切另起炉灶的理由的。

另外，就加贺昭三本人对新作的构想来说，成广通也很清楚其在目前技术条件下很大程度上的不可行性。加贺昭三的创作态度深受舞台编导行业的感染，过于追求浪漫与传奇性。当然若只局限于剧本创作这态度也无可厚非，但加贺昭三恰恰总是不自觉地把这种思维带入整个开发工程，许多针对作品设计的构想、建议就现实而言无异于空中楼阁（如在《圣战之系谱》中曾要求针对不同亲代战士的组合设计完全不相同的子代战士头像、对白与关卡设计，结果粗略估算整个工程仅完成就最少要拖到1997年中旬，卡带容量也会超过48Mb，绝不可能以预定的日期按6800日元发售）。成广通并非没有个人打算，但即便是选择独立，所面对的开发工程也必须有九成以上的成功概率他才可能去做。而现今从他所了解到的加贺昭三企划书而言，在缺乏大容量的储存介质、超过80人规模的开发团队、三年以上的开发周期以及至少接近当时业界上游的开发技术力这四点前提下想完成它几乎是不可能实现的梦想。它决非是如加贺昭三所想像的那样只要换一家企业或更替一个开发环境就能简单解决的问题（这一判断果然在加贺昭三独立后的作品《泪指轮物语》中得到精辟验证，2000年加贺接受采访时雄心勃勃公布的PS版作品开发构想与2001年推出的成品之间的差距几乎不可以千里计，许多先前大张旗鼓公布的新设计根本未能实现，直至PS2版《贝里克传说》推出，才算勉强弥补了当初的部分缺憾，但那已是四年后的事情了）。也许身为游戏制作人，以前用不着思考太多与游戏开发无关的琐事，但现在既然选择独立，就意味着从今往后的一切事宜都要站在经营者角度来筹谋，不能仅凭一时心血来潮行事，更不能总期望着别人来为自己解决问题。而加贺昭三此时在眼前业界生存问题上的考虑显然都欠充分。更不用说计划所谓长远发展的策略。成广通即便抛开经营者角度，仅仅从个人发展的利弊来权衡也绝不会同意加贺昭三的提案。由此，面对露出咄咄逼人眼神的加贺昭三，深村片刻后的成广通终于微笑着摇摇头：



"我想我能够帮助你的场合，只在这里吧？"

成广通的婉拒，没有动摇加贺昭三退社的意志。他终于在两个多月后留下一份退职信后不辞而别。这位在IS会社中成名，在媒体造星运动中崛起的名制作人走上了个人发展的道路，而《火纹》这款自他手中成就的名作，在失去这位世界观构筑者的遭遇下也面临着血脉断绝的命运。

严酷的现实摆在面前，是延续？还是结束。继续N64版开发，还是转移平台？连任天堂本部对此问题也未有统一意见，《火纹》开发小组陷入两难地步。

《火焰之纹章》的故事仍将延续，作品的意志，将会完整保存下去。

火纹的故事仍将延续，作品的意志，将会完整保存下去。

成广通简短而坚定的意志成为稳定大局的保障，这位年过不惑的战役型游戏界骄子，深知此时的决定对于自己乃至整个会社意味着怎样的考验。但他仍义无反顾地承担起所有的责任，并决心在诸多困境中开辟出一条新路。

不过，深谙商业谋道的成广通并不试图像加贺昭三那样孤军奋战，加贺昭三在任期间古板跋扈的作风在IS会社内树敌颇多，使得现今凡由他主持过的项目均遭不同程度地殃及，反对延续"《火纹》系列"的IS会社成员并不在少数，其中亦不乏如村松敏孝、今井贤治这样的高级职员。如果强行在IS会社推行《火纹》的延续，必然会引发开发成员间更大的矛盾，甚至导致整个团体的分裂与崩溃。成广通认为只有首先获得上级部门的首肯与认可，才有可能不失和气地统一多方意见，达成目的。据此，他把目光直接投向了那位居于权力最顶点的老人——任天堂株式会社总裁山内溥。成广通相信此时此刻，只有山内老人的出面才能成为挽救《火纹》于IS会社内存续权利的最具决定意义的"神之一手"（日本围棋术语，指能够扭转棋局形势的棋步）；也只有在任天堂会社内拥有巨大权力、声望和影响力的山内老人，才有力排众议、决断乾坤的实力和魄力。因此，成广通联袂任天堂派驻IS会社的高级主管西村建太郎共同上书求见山内溥，期望能当面陈情，寻求帮助。



山内溥对于成广通这样一个仅仅担任第二方会社开发主管之职，却有胆量请求会见自己的青年开发者不免产生好奇——以山内溥的身分地位而言，以往还没有任何一个任天堂部门的主管能如此轻易地提出约见自己的请求——同意二人求见申请的决定大大出乎众人的意料，成广通和西村建太郎更是欣喜若狂。不消说，对成广通而言，山内溥老人无疑是神一般的存在。当他真正站在这位业界传奇人物面前的时候，此次会面的意义对年轻的制作人而言已绝不仅仅限于对一款作品延续与否的决定了！

不苟言笑的山内溥上下打量着眼前这个大胆的开发部官员，冷峻的目光已经再清楚不过地传达给成广通"我对废话没有兴趣"的信息。心领神会的成广通稳定住自己的情绪，开门见山地阐明自己求见的原因：他首先取出了一份由自己归纳总结的任天堂自SFC时代起开发的各个软件开发项目清单，其上用红蓝水笔做重点标示的部分无一不在提醒山内溥注意到数年间任天堂在开发面对高年龄玩家阶层的专项作品上所面临的遗憾与缺失，并详细阐述了IS会社的作品《火纹》在维持高年龄消费群体方面存在的重要意义；而后他更精辟地分析了当前任天堂新战略中存在对"少数派作品"市场价值估计不足的盲点，力陈也应该为《火纹》之类的二线作品寻求更多的商业出路。成广通承认，在加贺昭三去社别走的此时，N64版《火纹》已经失去了继续开发的商业必要性，即便勉强维持也只是浪费时间和精力，但他同时认为即便现实决定了作品无法在家用机上实现，也并非《火纹》这个品牌的过错。对于游戏公司来说，任何品牌都是财富，都需要给予一视同仁的对待，只要制作者对游戏开发本身的热情不变，对制作高水平作品的信心与信念不变，即便是更换了登陆平台，也不会掩盖作品本身的光芒，更能使之在重获新生命的同时完成主会社开辟更宽广市场的战略意图。"我期望着能够让加贺先生的梦想永远留在他工作过的地方"，"放弃一个品牌非常容易，能够不失水准地维持下去才更需要勇气"。或许过于深刻地触动到自己身为制作人的心结，成广通讲到动情处，潸然泪下，慷慨激昂。声

情井茂的陈述不仅感染了身旁的同事，更深深打动了一向以严肃阴沉著称的山内老人。从面前的青年主管身上，山内溥仿佛又看到昔日促使创业者自强不息的那份坚韧与执著。对于同样是在青年时代接手会社事务，也曾为理想、为希望而热血奋斗的山内溥而言，还有什么能成为比展现青年人不畏艰险，勇于开拓的精神呼唤更能引发他内心认同与共鸣的强音呢？成广通的坦率与真诚得到了他所期待的回报，山内老人不仅最终应允了成广通提出的开发方案，更破天荒地答应以挂名监督的身分亲自推动新作企划在IS会社内的施行。此表态无疑压倒性地统一了IS会社内各派意见，对以成广通、西村建太郎为代表的“FE”（火纹英文缩写）延续派而言更是决定性的胜利，《火纹》这个一度濒临灭亡的品牌终于走过了它最为艰险的时代，获得新生。更令人唏嘘的是，成广通此刻再次显示了其德者风范——资历数一数二，完全有理由将《火纹》的名号置于其手中的他却在新作企划敲定后将西村建太郎推举为制作人的代表，而自己甘愿重新做回一名默默无闻的“杂务业者”。此等胸襟更绝非一般人所能理解与体察。



他并不会为了所谓的名誉、地位涉足自己并不精通的领域，也绝不会为了坚持某种理想、信念断绝自身为数不多的退路。

成广通并非是一个德行完美的圣人，他的做法也并非仅仅为维护所谓大众准则那么简单。成广通深知一个人若过于锋芒毕露将很容易把自己推向上司、部属与同僚的对立面，而就其开发小组的制作风格而言也很难在以出品大作、超大作为镇宅之贵的任天堂诸多开发部门的荣耀中再分一杯残羹。谨小慎微，始终保持自己“中游”的位置无疑才是明智选择。他并不会为了所谓的名誉、地位涉足自己并不精通的领域，也绝不会为了坚持某种理想、信念断绝自身为数不多的退路。在IS全社上下都在沸沸扬扬请求任天堂本社对加贺昭三盗用《火纹》名气牟利的违法行为启用更严厉的制裁措施之时，却是成广通以IS高层官员的身分主张理性对待诉讼案的成败；面对任天堂本社终止N64版《火纹》开发，全部企划转入掌机领域的决定时，又是成广通说服小组成员取得相互妥协，并身先士卒积极投入到掌机新作的开发工程中；在《封印之剑》剧本获得任天堂高层肯定，也得到广大玩家认同与喜爱之际，还是成广通主动出让剧本编纂一职于前田耕平，自己仍回归于本职——构筑系统的具体工作中。正因为成广通在很多被其他制作人看来是体现个性、原则而难以与制作商妥协的事务上具有比他人更强的韧性和忍耐力，才使他比其他人更能稳固地立足于这个待遇优厚而竞争激烈的开发环境中。在任天堂，此种以成广通为代表的，能够如此长期地负责面向小受众群体软件开发，鲜有大作、超大作制作项目入手而又能自始至终得到高层信任与青睐，不断获得高额业务经费的制作团队数量迄今为止不会超过两位数。而成广通的处世哲学正是创造了让平凡的自己、平凡的团队在众多狂风骤浪中仍能安稳立身这种绝对不平凡之奇迹的源泉。

现今，已贵为开发部长的成广通并没有如诸多以吃老本为荣的制作人那样停止前进的步伐。在IS许多作品中，他仍然活跃于各个制作环节，贡献个人创意和商业建议。而最初由成广通经手的一些作品，则更在长远眼光的驱使下为其赋予了全新的价值。早在GB版《Wars》推出之时，成广通就曾积极参与推动该软件投放于欧美市场的业务。掌机新贵GBA发售后，成广通更是对开辟潜力巨大的欧美软件市场不遗余力地鼓吹。往日，许多游戏制作人员都认为如《火纹》、《皇家骑士团》之类的战棋游戏在崇尚个性与快餐文化的欧美不会有很大的市场，发卖欧美版定会血本无归。这种想法令众多厂商谁也不肯做第一个食蟹者，平白放过了大量商机。而成广通却通过凭借《最终幻想》之名推出的战棋游戏《FFT》在美畅销的成功案例，说服高层相信即便是体现东方韵味的回合制兵器游戏，只要游戏质量真正过硬，就有获得海外玩家认可与信赖的机会。于美国发售《Wars》的结局果然不出成广通预料：作品完美的系统设计加之成广通赋予它独特而浓郁的“摇滚战斗节奏”风格。不仅成功地协助任天堂硬件平台打开了欧美市场，更培养起一大批为“《Wars》系列”如痴如醉的欧美骨灰玩家（甚至在《火纹》新作《烈火之剑》据此决定发售海外版时，欧美媒体所用的宣传广告词竟是“研发著名游戏《Wars》团队又一力作”，充分体现“《Wars》系列”在欧美的强大认知度）。其热度大大超出了日本游戏舆论界的预期。此时的成广通也终于跻身为日本第一流游戏制作人的行列（他自己是否期待如此不得而知，但可以肯定除非是特殊原因，没有人会拒绝送上门的荣耀）。



成广通工作时冷静、认真，一丝不苟，但业余生活却并不古板，他喜好音乐、酷爱游览。经常利用闲暇组织部属，约见友人外出参观水族馆或其他娱乐场所。其坦诚直率、开朗热情的一面让会社内众多职员都乐于与他倾谈交心。许多曾与之共事的IS员工即便离开会社，对成广通的好感仍旧不减当年。曾担任《火纹》美术设计师，婚后跳槽于其夫所创立的游戏会社的乃一文香女士就曾在最近一次由日本某游戏宣传媒体组织的名制作人随机访谈录活动中走马举荐成广通参加，并在自己的访谈中直言不讳与成广通合作的快乐与愉悦，足见成广通在昔日合作伙伴心中的份量。

世事无常，兴亡难料，日本游戏业20余年的发展历程，几番盛衰，谁主沉浮，都若云烟般飞散无踪。有多少昨天、前天还名噪一时的业界珠星时至今日已黯淡失色。又有多少昔日辉煌无际的超凡名作在碌碌无为中没入尘埃，飞殒璀璨，然终究归于黑暗。微星少明，却足以汇为银河。成广通正是这无数微明小星中默默无闻的一颗。他的事迹或许并不如那些“各领风骚数几年”的制作名人们耀眼，但他的哲学，却足以让那些自诩把握命运观的业界大腕们汗颜。也许只有等到人们发觉所谓“至高的皇冠”永远是喜好恶作剧的富翁招待虚荣客人的幻想糕点，成功才会悄悄降临在祈求平凡一生的他们身旁。

■ 张质

Die or Live 挣扎前行的中国游戏业

玩是人类的天性，无论是孩子还是成人，都无法生活在只有学习或者劳动的世界里。可以说"自有人类起就有游戏这种东西"这句话毫不夸张。游戏的内容基本是对现实生活的模拟、对生产技能的训练。原始社会的人们为了生存，而进行必要的跑跳运动以逃避野兽的追踪，捕猎野兽，产生了以跑跳投为内容的各种游戏，并最终发展成为体育运动。进入21世纪以来，与早期游戏强烈的功利性相比，现在游戏的功利性质已经逐渐减少。现代游戏已经逐渐退去了最初的功利色彩，而成为一种纯粹的休闲手段。①

生产力的发展促进了社会各方面的改革，进入电器时代后人们的娱乐又增加了"电子游戏"这么一项。电子游戏行业诞生不过30年时间，但发展速度极为迅速，对国家经济有着举足轻重的影响（尤其是日本以及韩国）。早在上个世纪，世界各主要发达国家和地区就已经实现了从生产型主导向消费娱乐型主导社会的过渡。在日本和韩国，游戏产业早就超过传统制造业成为国民经济的重要支柱产业，日本的游戏产业产值接近GDP的五分之一，而韩国的游戏业更是担负起了振兴国民经济的使命（一份研究报告表明，由于增长率高达30%～40%，游戏业将成为该国最有利润的一个行业。）②

游戏作为现代电脑电子时代的产物，在懂技术的新一代中具有强大的生命力，目前在日美欧发展极为迅速，已经成为主流娱乐业。它的影响力已经不仅仅停留在游戏本身，它对社会各方面正产生积极的催化作用，且在一定程度上变革传统的娱乐和电脑产业。②

但作为发展中国家的中国，游戏业的发展目前可谓陷入低谷。虽然网络游戏发展蓬勃市场庞大，但却因为种种原因举步维艰，甚至可以说已经面临生死局面——

盗版的猖獗已经造成年年国产单机游戏的递减甚至一家接一家的代理商的倒闭，游戏玩家素质低造成正版游戏的低购买率和网络游戏的秩序混乱，国民与媒体（尤其是大陆媒体）对游戏的偏见把游戏魔化为"电子海洛因"从而影响游戏业的发展，不完善的法律和行业秩序混乱造成原本已经是新兴的游戏产业发展畸形，教育的低投入使游戏产业缺乏良好制作人才……

发展，关键永远是要抢到先机，尾随在他人后方一味模仿永远也无法强盛。游戏制造业带来的可观利润和社会影响力已经可以从邻国游戏业的成功崛起和迅猛发展中看到。如果中国不抓紧发展，过几十年后再来追赶就已经太迟了！"救救中国游戏"已经不是危言耸听。下面将从几个方面浅析中国游戏业现状与弊端，希望中国游戏能够早日找到自己的方向，创造出自己的民族品牌，甚至是世界名牌。

现状1 游戏妖魔化

社会舆论对游戏业存在潜在恐惧

2003年11月21日，人民网——市场报刊登了这么一条消息"网络游戏产业得到政府863计划扶植"，内容大体为网络游戏开始得到了政府扶持，摆脱过去"玩物丧志"的罪名而登上大雅之堂。但与此事实不符合的却是一年比一年还厉害的对网络游戏和部分单机游戏的批评。举《魔兽世界》为例，《魔兽世界》是美国有着"游戏神话缔造者"美称的暴雪公司的优秀作品，在世界的电子竞技项目中正有与《魔兽世界》属同宗的《魔兽争霸》这一项目。但在中国，《魔兽世界》却成了暴力和危险的代名词：中国青少年网络协会公布暑期绿色游戏评测报告，《反恐精英》、《征途》、《魔兽世界》初步认定不适合未成年人玩；中央电视台《经济半小时》栏目于7月26日播出"揭开《魔兽世界》的真面目"的专题访谈节目，从一位天津玩家小盛的角度对《魔兽世界》进行了批判，结论为此游戏是一款极度危险的游戏。在百度上面输入"魔兽 危害"的关键词，可以搜到一大串关于某某青年沉迷《魔兽世界》荒废学业甚至抢劫、杀人、自杀的报道。这与所谓的网络游戏已经登上大雅之堂的报道反差是多么大，由此可以看出在中国社会舆论对网络游戏的蓬勃发展的恐惧，以及社会教育的排斥和游戏相关法律的不完善。（下文将详细论述）

游戏妖魔化已经不是一年两年的事情了。早在红白机和街机盛行的时候，老师就苦口婆心地教导学生街机就是吃人的老虎，千万不能碰的；网络游戏尚未发展，单机游戏遍布的时候，家长就因为少数的日本18禁游戏而把单机游戏一棍子打死；当《传奇》在中国大红大紫时媒体就制造了"游戏等于电子海洛因"的言论，大幅度地报道网络游戏对青少年身心健康发展的影响，言辞大有恨不得销毁所有游戏的气势。而奇怪的是为何欧美韩日这些游戏事业发达的国家的青少年依旧健康成长？尤其是色情事业发达18禁游戏充斥的日本，为何不见当地青少年集体淫魔变态化呢？游戏是一种客观存在，无对错之分，关键是人怎么去用它。把青少年犯罪的事实全部归咎于游戏就好比杀人凶手把责任全部归咎于凶器一样，荒诞滑稽。

但正是这种对青少年保护过度的社会氛围影响了游戏业的发展，无论是游戏的制作人员，游戏的销售环节，游戏的宣传环节，都会受到各层面的打击。如果人们无法正视游戏，总是对其存在偏见，那么游戏工作人员便会被看成残害青少年的凶手，玩家们就等于不务正业的混混。君不见因网络游戏《传奇》而崛起的盛大就曾被媒体报道成"压榨青少年金钱的机器"吗？（虽然盛大的经营策略在一定程度上有问题，但是所有的公司的最终目的都是利润，为何不见媒体去批判其他类型的公司呢？）

以一位达人的游戏论文做此段的结尾："王小波曾言，'正常的性心理是把性当成生活中一件重要的事，但不是全部。不正常则要么不承认有这回事，要么除此之外什么都不想。假如一个社会的性心理不正常，那就会两样都占全。'在这里，我们可以顺理成章地把'性'替换成'游戏'，因为中国人的游戏心理同样不正常。早在许多年前，胡适就曾写文章批评中国人玩麻将没日没夜，浪费了时间耽误了中国人。时至今日，中国人对待娱乐方面的态度仍然没有多大改善，整个中国社会仍未从舆论、教育、学术方面对此作出反思，每次发现问题就是迫不及待地去查，去堵，没有人真真正正地像胡适这样去观察、去发现问题，更没有谁实实在在地去解决问题。问题长期不解决的恶果就是久治不愈。"



现状2 猖獗的盗版

做游戏/代理游戏是赔本生意?

公司名	7月份营收	去年同月增减	本年度累积营收	去年同期增减
华义国际	0.35亿元	144.5%	2.90亿元	195.06%
中华网龙	0.52亿元	141.13%	2.83亿元	63.21%
游戏橘子	2.76亿元	67.52%	16.63亿元	60.03%
昱泉国际	0.17亿元	34.46%	1.36亿元	45.31%
智冠科技	2.82亿元	-1.38%	17.18亿元	9.44%
大宇资讯	0.38亿元	-27.78%	1.94亿元	-15.47%

(以上资料转自公开资讯观测站)

首先来看下以下资料:

2005年在中国大陆正式出版销售的单机游戏产品总数为197款,这一数字与2004年的201款相差无几,然而,其中仅有38款是2005年出品的,比2004年的69款下降了45%,其余159款则为在2005年持续销售的产品。单机代理产品数量剧减,国内的单机游戏代理商也所剩无几。奥美等知名厂商的倒掉,预示着单机市场的前景将更为惨淡。更令人伤感的是,2005年几乎没有一款中国大陆自主研发的单机产品上市,玩到原汁原味的大陆自主开发的游戏,似乎已成为遥不可及的梦想。

从单机代理发行商以及渠道商两方面得到的数据统计分析,2005年单机游戏市场总额2.12亿元,其中2005年当年出品的新游戏市场份额仅为7800万元,相对于2004年1.03亿元的市场总额,下降了23.3个百分点。单机游戏市场依然保持着逐年下降的趋势,这一趋势在2005年仍未得到缓解,仅仅有38款新产品面市,无论如何我们也无法乐观。

在2005年,依然代理引进最新单机产品的厂商全国仅有6家,2005年还推出新产品的奥美电子、阳光娱动、新天地、空间互动等几个老牌游戏代理商均已不复存在。特别是奥美,新天地这样的公司,曾一直在蛰伏中等待单机游戏业的复苏,但等来的却是公司的瓦解。过去曾给国内玩家引进优秀游戏,并曾深刻影响中国玩家的单机游戏企业,竟然在5年的时间里迅速走向衰落,造成这一现象的主要原因除了盗版之外还有很多。

如果中国繁荣游戏行业还可称作游戏行业的话,这种畸形的现象绝对是不正常的,非常值得反思。③

公司名	6月份营收	去年同月增减	本年度累积营收	去年同期增减
华义国际	0.41亿元	280.45%	2.55亿元	203.77%
游戏橘子	2.46亿元	92.99%	13.86亿元	58.61%
中华网龙	0.51亿元	98.87%	2.31亿元	52.01%
昱泉国际	0.15亿元	-19.51%	1.19亿元	46.76%
智冠科技	2.46亿元	4.26%	14.35亿元	11.97%
大宇资讯	0.12亿元	-48.75%	1.55亿元	-11.79%















看完上述资料,同为游戏爱好者的笔者只能用心痛和绝望来形容心情。作为一个老玩家,目睹了新天地、第三波(单机)、新瑞狮等的优秀的代理公司的崛起和倒闭,是因为他们代理的单机游戏品质不佳吗?是因为他们自制的游戏水平不高么?举新天地为例子,成立于1997年的北京新天地互动多媒体,代理过多款优秀欧日游戏,但却于2005壮烈牺牲了。不提别的游戏,单单一款旗下的《秋之回忆》(日本KEY社的名作,以细腻感人的剧情著称)已经是好评如潮,掀起了一阵AVG风暴。而同期发行的日本潮"《夜行侦探》系列"更是经典,在玩家中激起不俗的反响,更别提《古墓丽影》、《盟军敢死队》这些优秀的欧美游戏了。撇开国内饱受垢病的审批审批制度不谈(下文将论述到),造成新天地倒闭的另一个无法回避的问题就是盗版,猖獗的盗版!平心而论新天地的游戏的价格已经是很低了,记得曾经看过《第七夜》四CD外送豪华特典版本的才28元,但这依然没有办法让大多数玩家购买正版。日本与中国的消费水平不同,代理一款日式游戏费用不低,虽然中国大陆人口基数大,玩家多,但正版购买率却远远低于日本,从而利润也无法相提并论。新瑞狮的多款自制RPG广受好评,《天河传说》更是被评价为"可以和二剑(《仙剑奇侠传》、《轩辕剑》)媲美的大作",但这仍然无法使新瑞狮脱离倒闭的命运,盗版依然其主要原因之一。更可怕的是盗版意识在玩家脑中的根深蒂固,购买和使用盗版的原因已经从价格便宜变为一种习惯,同时随着网络下载的发达而越来越难于消除。

在论坛上曾经有人对购买/使用盗版的原因做过调查(其实每一款精品游戏一出来都会展开购买正版还是使用盗版的争论),原因主要还是集中在价格方面。由于大多数玩家都是学生,在没有经济收入前,这就成为最现实的问题。根据调查,PC正版游戏的平均价格为50元左右(一般3CD装),对学生来说此价格是略高了一点,但是是不是真的到了高到出不起的程度呢?在网上谈论到正版和盗版问题总会有人回答只要正版价格降低到和盗版一样低我就买正版,乍想似乎很有道理,薄利多销嘛,但是细想就知道其中的不可能。玩家都想得到降低价格,难道运营商就不知道么?正版和盗版是永远不可能同一个价格的,就举代理游戏为例。代理一款游戏需要代理经费,需要汉化人员,需要宣传,需要包装,还根据我国国情需要周期很长的审批时段,但盗版呢?它除了包装什么都不需要。如果正版也做到和盗版一样的价格那还有什么利润可言?谁又要去做这种只赔不赚的生意呢?而对于玩家来说,一个买得起电脑,用得上宽带的家庭,真的就穷到买不起一款正版么?如果是用BT等下载软件下载游戏,在电脑上挂个几天几夜花费的网费和电费说不定比买一款正版游戏还高!总结来总结去,不过是在免费和隐性花费中只看到前者,不顾将来只贪图一时利益而已。

而盗版造成的后果是明显的,代理商得不到利润,自然就没有资本继续代理游戏;制作商收不回成本,又怎么有精力继续研发好的单机游戏?网络游戏对单机游戏本身就存在冲击,单机游戏将何去何从?曾经有人预言,如果盗版继续猖獗下去,单机迟早会在市场上消失。到时想玩国外游戏就努力去学好他们的语言吧,想玩国产游戏就去做梦吧,不幸的是预言已经在实现。而这样的现状依然无法让大多数玩家购买正版,也许真的要到单机完全消失的那天,玩家才会醒悟吧。而那天真的还离我们很远么?

虚拟的世界 混乱的秩序 现状3

2002年是网络游戏《A3》大出风头的一年——由Actozsoft开发的韩国国内第一款成人专用网络RPG游戏《A3》10月开始内测，宣传期就打出“成人级游戏”吸引了无数人的目光。当时在网络游戏杂志上随处可见《A3》的海报、访谈、内测感受等内容。此款游戏在韩国列为限制级网游，但由于中国缺乏游戏分级制度，一款游戏在中国只有能发售和不能发售两种情况。当时的代理商为了引进此款游戏，把游戏中略带有色情暗示和暴力的地方都进行删节，但作为一款成人网游有些因素是不可缺少的。进行删节后的结果就是《A3》在中国雷声大雨点小，悄悄淹没在众多网游之中了。

众所周知日本色情业发达，18禁游戏(指带有色情或者暴力内容的成人游戏)是可以公开发售的。在日本有严格的游戏分级制度保护着未成年的孩子，在中国却没有。虽然在正版市场是无法看到此类游戏，但在盗版市场，此类游戏却是满天飞。再加上近年网络的飞速发展，只要有BT几乎没有下不到的游戏，不要说18禁，19禁都不在话下。何况近年来18禁游戏内容越来越过火，鬼畜、SM及虐待随处可见，可想而知如果此类游戏能够轻易被未成年人拿到会有什么后果，由此造成的社会问题也就无法忽略了。



在欧美日韩各国都有严格的游戏分级制度，举日本为例，最近日本刚刚出台了新的游戏分级制度——

日本电子娱乐分级组织(Compu ter Entertainment Rating Organization ，CERO)将在3月启动新分级制度，和美国的ESRB一致，将包含针对成人的Z级游戏分类。

具体分级如下：

A：全年龄(有趣的是，ESRB的A代表“成人”)

B：12岁以及以上

C：15岁以及以上

D：17岁以及以上

Z：18岁以及以上(该级别游戏销售将受到政府管制监督)

除了Z级游戏以外，其他所有级别游戏都可以自由购买。新分级系统在今年3月1日开始启用。”同时在销售阶段也有严格的规定：“最新分级制度开始正式实施以后，凡是归类在Z级的游戏软件全部必须陈列在150公分以上之货架位置，以便有效防止儿童玩家可以轻易拿取得到，甚至还会要求各大零售商得要自我规范Z级游戏软件的游戏试玩或是影片展示，同时商店供货体系也会全面禁止Z级游戏软件的销售服务。凡是违法贩售有害出版品给未满18岁青少年玩家的零售商，都会根据日本青少年保护育成条例处以二十万日元以下罚金。④





由上可看出游戏分级制度的重要性，先不管它是否有效，至少能够突出国家在用心规范这门行业，本来新兴产业就需要多方面的支持，尤其是法律的效力。再举日本为例子，虽然日本国民性观念开放，色情产业发达，但在各方面的分级制度都落实得不错，那么色情产业造成的社会影响自然也就可以控制在一定范围内。相对来说我国并不能发售此18禁游戏，但是18禁游戏入手难度却是非常低！撇开对青少年成长的影响而言，对运营商来说也是非常不方便的。如开头说提到的《A3》，作为一款成人网游里面许多成人要素是不可以删剪的，删剪后只会影响游戏性。硬要把一款只面向成人的游戏删节成全年龄可玩的游戏造成的结果只有四不象，而在我国许多18禁游戏的发售却只能如此，结果只有让玩家觉得别扭，衔接不自然。比如之前提到的《魔兽世界》也是如此，如果有严格的游戏分级制度，把不适合玩这款网游的低年龄玩家排除在外，不就可以降低许多社会问题了吗？把所有责任全都推到游戏身上是荒谬的。不光是《魔兽世界》，许多带有成人向内容的游戏都急待游戏分级制度给予正名，不适合小孩子玩的就是不适合，造成的社会问题不应该全由游戏承担。

最近的网易运营的游戏也惹上了风波，事件的原因是运营方处于某服务器上一高等级玩家名字涉及不文明用语，而对该玩家下达修改名字的通知。但该玩家以各种理由拒绝了，于是运营公司以玩家违反游戏条款为理由将该玩家的账号封停。事件发生后，我们假设该玩家想要回自己的账号，他可以通过什么途径呢？向公司反映？在论坛发帖？还是通过法律途径？恐怕很难。为什么？因为我国关于虚拟物品的法律还很不完善，基本上都是游戏公司说了算，封号和迁动游戏账号玩家都没有办法抵御的。举盛大的《传奇》事件为例，盛大是一个游戏运营商，因代理韩国游戏《传奇》而出名，后来因为各种纠纷，盛大中止了《传奇》的代理，凭手头上的资料自己做了个《热血传奇》，然后韩国那方



又说他抄袭等等。在这么一个事件中盛大自作主张把原本在《传奇》的账号资料都转移到了《热血传奇》，账号不都是玩家的么，怎么能说转移就转移呢？可是在这场混乱中玩家又能说上什么话，一切都是运营公司说了算。从这里就可以看出虚拟财产法律急需落实，而不仅虚拟财产，网游中经常出现的外挂、代练、虚拟装备出售等问题都已经影响到游戏的发展，凭运营商一句话解决已经是不可能的了。由于单机市场的萧条，很多游戏公司都转向网络游戏的运营，但是这么庞大的市场却缺乏良好的秩序，缺乏法律的管理，那么怎么冲破肥皂泡，得以真正的壮大与繁荣呢？

依旧是盗版问题。也许许多玩家都抱有这么一个疑问，日本游戏市场那么大，为什么没有盗版，或者说为什么那么少盗版？其实很简单，日本的法律很完善。不光是日本，其他游戏业发达国家也一样。在日本如果上网下载了一个GBA ROM，且传播给四个人以上就会被罚3亿日元！而我国完全没有这么严格的法律，这也是造成我国盗版猖獗的原因之一。

既然我国已经把游戏产业归入到“863计划”中，那么就应该加紧完善游戏相关法律，因为在一个缺乏良好秩序的环境下，任何事物的发展与壮大必然会受到种种阻碍。

现状4 漫长的审批 无奈的厂商

九年前，马克西姆·米哈廖夫(Maxim Mikhalev)刚刚加入布卡公司的时候，俄罗斯大街小巷都是卖盗版的，每张盗版3美元，盗版商还会自己制作俄文版，这让正版游戏几乎没有立足之地。那时的马克西姆和许多人一样困惑：单机游戏在俄罗斯到底有没有前途?

无奈之下厂商开始转变思路。“我们不再把盗版看成恶棍，而是当成竞争对手。”马克西姆说。盗版有价格优势，有本土化的版本，有庞大的销售体系，正版就得在这些方面做得比他们更好。为了与盗版争夺玩家，以1C和布卡为首的俄罗斯单机游戏厂商发起了一场低价运动，以3美元的“盗版”价格发售正版游戏。同样的价格，可以获得更好的技术支持、更好的包装、更好的光盘质量，内容也进行了本土化，而且不必承担任何法律风险和道德风险，何乐而不为?

3美元的定价并非俄罗斯人的首创，早在俄罗斯单机游戏掀起低价风暴之前，智冠已经开始在台湾省、进而在大陆地区推行起了3美元策略。智冠把大陆游戏市场的发展方针确定为“低价、大量化的行销策略”，一方面尽量让产品的出货时间早于盗版产品，争取时效性；另一方面采取所谓的“正版产品盗版化”的手法，通过精简产品包装，将价格控制在低廉的水平上。

九年后的今天，俄罗斯玩家已经开始接受正版的消费习惯，俄罗斯正版游戏的市场份额从可怜的2％扩大到了30%，2004年销售收入超过2亿美元。而同样试图以低价战术与盗版搏斗的中国单机游戏市场，如今却完全是另一番光景。根据《大众软件》发布的年度《中国电脑游戏产业报告》，去年我国上市的单机游戏新品仅38款，而7年前我们的单机游戏市场处于低谷时，这一数字还是108款，更不用说4年前鼎盛时期的350款。

2003年，马克西姆升任布卡亚洲有限公司总经理，他的计划是以中国为中心，向新加坡、印度等周边市场拓展。这时的他已不再有六年前的困惑，他坚信盗版绝非不可克服的问题。

来到中国后，马克西姆常被人问及“中国的盗版这么泛滥，你为什么还要来”之类的问题，他总会充满自信地回答说：“俄罗斯的盗版曾经比现在的中国还要猖獗，如果把我们在俄罗斯的成功经验复制到这里来，我们一定会有所收获。”这不是他一个人的想法。去年7月，布卡董事会主席伊格尔·乌斯基诺夫(Igor Ustinov)甚至满怀信心地宣称，北京布卡的目标是在未来两三年内实现每年4000万元人民币的销售收入，这相当于中国单机游戏市场1／5的份额。

现实总是很残酷。北京布卡在2004年正式成立后的两年内，仅发售了《魔法之战》(Battle Mages)和《V8超级房车赛2》(V8 Supercars 2)两款单机游戏。《魔法之战》的实际销量仅4000多套，即便不考虑渠道折扣、回款等问题，按48元的零售价计算，也只有20万元左右的毛收入，与4000万元的目标相去甚远。而《V8 超级房车赛2》上市才一个月，还没有得到任何市场反馈，北京布卡就已经宣告关闭。

在采访中，马克西姆提到了公司倒闭的两个重要原因：过于严厉的管理和萎缩的渠道。“在中国，申请版号往往要半年时间。半年后正版再上市，盗版已经遍地都是了。”北京布卡代理的《霹雳小组4 》(SWAT 4)去年4月5日在北美上市，三天后在欧洲上市，去年10月在中国台湾省发售国际中文版，而大陆地区的上市时间被定在今年的第二季度，比北美发售迟了整整一年。马克西姆说，去年夏天他就已经在北京王府井大街上看到了包装精美的《霹雳小组4》伪正版。

依据来自新闻出版署1997年颁布的



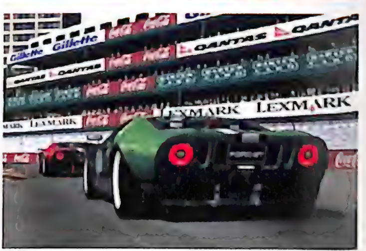




《电子出版物管理规定》：根据规定，无论是“电子出版物出版单位接受或者间接接受香港特别行政区、澳门、台湾地区或者国外著作权人授权出版电子出版物”，还是“电子出版物出版单位与香港特别行政区、澳门、台湾地区或者国外机构合作出版电子出版物”，或是“电子出版物进口单位进口电子出版物制成品”，都应当“将内容资料报省、自治区、直辖市新闻出版局审核同意后，报新闻出版署审批”，“新闻出版署应当自收到审核同意材料之日起 45 日内，作出批准或者不批准的决定。”又根据北京市新闻出版局颁布的《出版、进口境外电子出版物程序》，新闻出版局的审核总时限为10个工作日(不含报新闻出版总署审批的时间)。这意味着，如果一切顺利的话，从出版单位向省一级新闻出版局递交材料，到新闻出版署最终作出批准或者不批准的决定，总时限应该是55天。

而审批往往不能在55天内解决，游戏软件包含了制作者的思想，包含了制作公司所在国家的文化，管理部门必须保证产品尽可能避开敏感话题。而往往国外产品总会含有容易挑动中国人敏感神经的成分，代理商必须对其进行修改。同时还存在汉化的问题，“剧情复杂、对话繁多的游戏，汉化难度高，文字量庞大，汉化的周期就会比较长。”“即便是台湾省的游戏产品，在做文字的繁简转化时也要格外注意，某些繁体字对应有若干简体字，一不小心就会出现错别字；游戏中的一些方言和习惯用语也要重新调整。管理部门对游戏中的用语的要求也在趋于严格，即使由于角色需要或剧情需要而在游戏的对白和文字中出现一些脏话，专家也会提出修改要求，修改后还要重新提交审查。除了文字翻译外，技术方面的问题也会直接影





响汉化的难度和成本，比如游戏中的文本无法单独找出，而开发公司又不愿意提供源代码，这些都会花费额外的时间。”

而漫长的审批周期，会给盗版商机会，同时也对游戏的宣传形成障碍。马克在采访中提到“时间拖这么久，想玩游戏的人已经都去买了盗版，剩下的人主要为了‘收藏’才买的正版，这部分人对价格不敏感，数量也不会很多。”“傅思建提到寰宇之星去年的业绩没有达到预期，原因是一些游戏没能赶上档期。去年5月到10月期间，寰宇之星没有任何产品发售，而暑假应该是单机游戏的销售旺季。《阿猫阿狗2》在台湾省的上市日期是7月7日，正值暑期，而大陆地区的发售时间是11月24日。”

一款游戏上市，玩家自然想第一时间玩到。但往往实际情况却是台湾那边早已发行，而大陆简体版却遥遥无期。在P2P对点传送技术发达的今天，有多少人还可以耐心等到简体版的发行再来玩游戏呢? 恐怕简体版发行的时候，大部分玩家早已把此游戏破关多次，完全攻略都写好了。

而网络游戏的风行又对单机市场造成冲击，“如今单机游戏市场不景气，渠道对单机游戏的依赖度越来越小，厂商与渠道的谈判能力也大为降低。经销商在拿货的时候往往不愿意足额支付预付款，一些规模较小、缺乏强势产品的厂商为了铺更多的货，也同意采用赊销的方式，卖出多少给多少。一旦出现大量退货，或是经销商无法及时回款，这些厂商的生存就会出现危机。”[本段内容和资料节选自《Game Over? ——中国单机游戏市场现状剖析》]

一个又一个的死循环仍在继续，需要改革的难道又仅仅是运营商公司的内部管理吗?

什么人在做游戏？什么人在玩游戏？现状5

也许有许多人仍然对游戏抱着"小孩子玩的东西"的看法，也许有许多人仍然认为制作游戏是一件非常简单的事情，只要会画几幅漂亮的漫画套上个言情剧情就可以了。也许有许多人仍然认为游戏不过是不含任何感情的商业化的工具，是混杂许多商业因素的赚钱工具。

而制作游戏根本就不是那么简单的一回事，只混杂所有商业元素也根本无法成就一部好游戏。

制造游戏需要电影方面分镜的知识，需要深厚的文学功底，需要美工的设计，需要符合意境的音乐，需要充满创意的游戏系统……可以说一款好游戏是倾尽制作人员的心血做作成的，他们用一种神奇的力量营造出一个又一个全新的世界献给玩家。没有一份出于对游戏的热爱，是无论如何也制作不出好游戏的，更不要提塑造出一些有血有肉让人难忘的角色了。

为了培养出这样的人才，教育的投入是不可避免的，在日本计算机专业的学校比比皆是，大部分都有游戏专业。但我国离这一切还很远。匮乏的人才又怎么可能承担起制作优秀游戏的重任？商业公司追求利润是自然的，但是完全拿不出好作品只能用说空话打宣传方法来赚取利润又怎么说得过去？举《血狮》为例子，这款被称为"中国人自己的烂游戏"发售于上世纪90年代末，曾创下首发销量4万套的奇迹，随后又创造了瞬间遭遇2.2万套退货的新奇迹。据有关玩家回忆此款"神作"BUG众多，第一关打完就蓝屏强制退出，可操作性极差(坦克压不死人)，被操作性极强(你完全无法预料下一步会发生什么事)，很适合那些自我感觉良好，在生活中处处得意，缺乏挫折感的成功人士和游戏达人来挑战。而此作居然在当年公然向《C&C》叫板……

难道《血狮》仅仅是个偶然？当初号称中国的《最终幻想》的《最初幻想》，号称超越光荣的"《三国志》系列"的《三国演义》……有多少制作公司认认真真去







制作一款游戏？难道仅靠这些空话就可以成就一部部大作吗？不重视作为人本身的培养，没有优秀的人才，自然也就无法做出成绩来。

人是一个国家最宝贵的财富。日本、德国、瑞士等自然资源贫乏的国家之所以繁荣富强，高素质的国民是最为关键的原因，而这又源于政府对教育的重视。一年前热播的电视剧《走向共和》有一个经典场面，甲午战争后日本获得巨额赔款，首相要求用一部分改善国民生活，天皇坚决拒绝，说：'全部用来办教育。'二战后，日本国民一度食不果腹，但政府对教育拨款却从不吝啬。⑤

而什么样的人又在玩着游戏呢？

玩着盗版而不觉得羞愧；玩AVG就一路CTRL过去；不管是什么游戏从不手动，修改万岁；进入游戏个五分钟就退出然后发帖批评画面多么差剧情多么俗……这样的单机玩家少吗？用着外挂破坏游戏的平衡；练个小号专门骗装备骗点卡；和玩家一语不和就恶言相向……这样的网游玩家少吗？为什么《魔兽世界》的国外服务器要封中国账号的IP？为什么日本的《RO》服务器没有外挂、街两旁有秩序地开着店、中间空路？为什么中国的网游总是死在外挂手上？除开法律的不完善来讲，难道玩家就没有责任吗？总是碰见有人笑着说"购买正版的才是傻瓜"，那个时候很想问他对新天地、新瑞狮、汉堂的倒闭有何感觉。

我们需要怎么样的游戏制作人员，我们又需要怎么样的玩家？

结语 Die or Live?

的确，中国游戏业现状不乐观，但是并不代表它注定走上死亡的道路。笔者认为如果只用一个词来指出前行的方向，那必定是"教育"。

完善的教育，就意味着培养出完善的人才。如果有更多完善的人才，而不仅仅是一些擅长考试缺乏理念的庸才的话，以上的困境很大程度上可以解决：国民素质提高，自然盗版率会降低；法律人才增多，自然法律会越来越完善；游戏制作人才多了，自然游戏水平也就高起来了……教育是一切的源头，也是治疗目前中国游戏业的万灵丹。

难道又光只是游戏产业而已吗？现在中国的各行各业都在寻求发展，而最最缺乏的不是资金，是人才，是真正的完善的人。目前中国的教育始终不能摆脱科举制度的影子，"高分低能"的现象屡见不鲜，甚至部分人群独立的创造性和个性都在被抹杀。如果不在教育上进行改革，无论是什么行业，现在发展势头多么迅猛，将来也必定有枯萎的一天——源头都死了，哪里还有能力发展呢？

而那一天远吗？社会前进是必然的，但是那天离现在还有多远，这就不是我们可以预言的了。而我们能够做的，也就是提高自身素质，支持正版，珍惜每一款国产游戏罢了。不过小小的力量汇聚起来，也总会有增大的一天。这样相信着，也会对游戏业的未来满怀希望了吧。

BIOHAZARD OUTBREAK FILE 2



后记

写这篇论文完全是出于对游戏的热爱。玩游戏已经有7年了，但每一次玩游戏的感觉依然是崭新的。现实总是太过残酷，而游戏却能够给人那么大的安慰。但是看到周围朋友依然对游戏抱有那么大的偏见总是非常难过，而看到许多玩家玩着盗版不亦乐乎更是伤心。虽然说每款都买很难，但是至少也要支持一下自己喜欢的那款吧。

记得朋友曾劝过我不用花那么大心思写这样的论文，老师根本不会认真看的。想想也是吧，也许看者都会觉得太陌生了，呵呵，但是又有什么关系呢？为了自己喜欢的事物付出，那种快乐是无可比拟的。

①摘自《游戏产业兴盛虚像的背后——论中国的游戏经济》

②摘自《游戏飞速成为世界第一娱乐时尚》

③摘自《大众软件》2006年第1期

④摘自《浅谈台湾地区的游戏软件分级制度》

⑤摘自《南方日报》上刊登的《不能让一个大学生因贫失学》

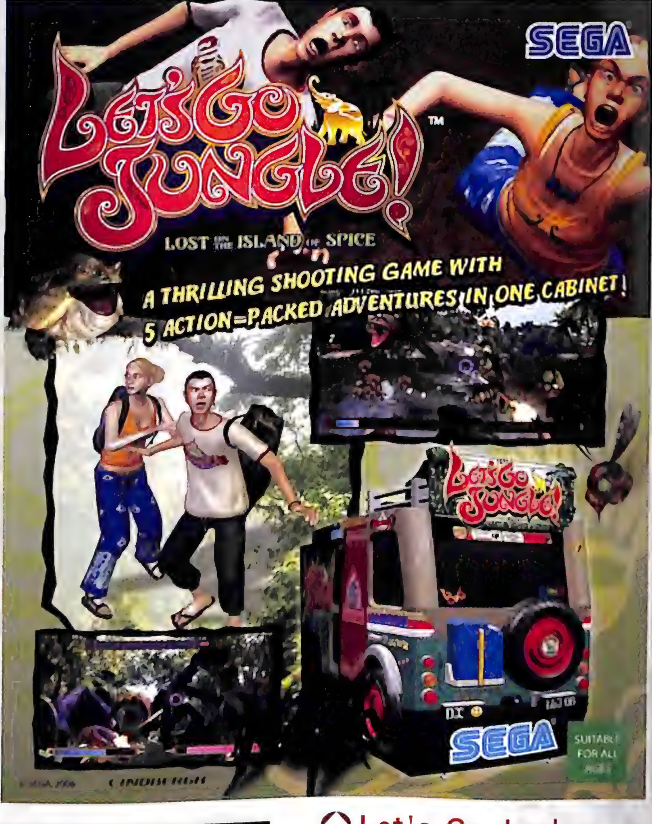
街机海报鉴赏

本次“街机海报鉴赏”的内容依然是大杂烩的形式。除了一些老古董级别的作品外，其中收录了一些近几年才出品的最新街机海报。时代不同了，海报自然在风格上呈现明显的差异。如今在街机市场上“最后的活跃”也就剩SEGA了。在把握“短暂快感”这一主题上，街机的存在仍然有它无可比拟的优势。有一种情绪是存在于心中的甜美的游戏感觉，这适用于家用机。如果你希望寻找一种5分钟的强大刺激，那就必须走进街机厅。

冲破火网 高潮：令人感动的是SEGA至今还在推出《冲破火网》新作。由于机能的提升，《冲破火网 高潮》在视觉上带给我们的冲击是颠覆性的。游戏中的爆炸效果尤其出色，加上高速运动的战机，这是对空战游戏最好的诠释。

宇宙巡航机II

初代的《宇宙巡航机》虽然是里程碑式的作品，但是在各方面都显得稚嫩了些。《宇宙巡航机II GOFER的野望》带给我们的是一款更加成熟，更具魄力的作品。游戏一经推出便受到了更加热烈的好评。



Let's Go Jungle

2006年由SEGA出品的街机《Let's Go Jungle》其实是一款传统的光枪游戏。经过包装，游戏将舞台搬到了热带雨林。在那个全世界物种最丰富的地方，什么事情都有可能发生。通过最新的基板表现出的优异画面也足以让玩家身临其境。



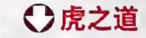
豪血寺一族 斗婚

在格斗游戏爆炸的年代，《豪血寺一族》依然能够凭借个性化的设计脱颖而出。而如今我们只能将这款《斗婚》看成是沦落的产物。不过从这副海报中我们依然可以感受到一种“热闹”，只是这种“热闹”无法勾起玩的冲动。



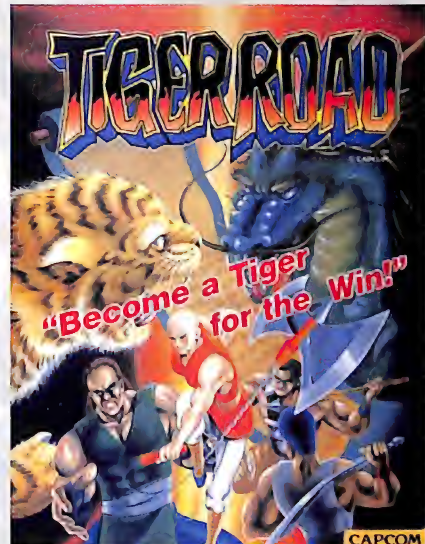
双截龙

这是张曾经让我仔细看过无数次的海报。我欣赏弟弟比利对情人那义无反顾的拥抱，同时我也被玛力安迷人的身材所打动。游戏的结束旋律十分动人，不知各位读者是否也这样认为。



虎之道

一直认为只有欧美老外才如此迷恋少林文化，其实早年日本也受到过少林文化的巨大冲击。由Capcom出品的《虎之道》就是描写一个少林小和尚的冒险故事。





namco

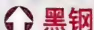
波侍 SAMURAI SURF

The Extreme Sports Game Hits the Arcades!

Show your X-treme Air Tricks!

波侍

现在NAMCO在街机上的投入显然不及SEGA，一款基板一用就是好几年，所以在画面上的提升相当有限。不过借助体感这一优势，《波侍》能够让我们过一把冲浪的瘾。能够去冲浪一直是我的一个梦想，能够征服30米巨浪的人，全世界仅有2人。



黑钢

如果你不记得这款游戏，我可以提醒你。《黑钢》是TATIO出品的个性派射击游戏，游戏中会四处漂浮出能量彩球，依靠这些小球，主机可蓄积巨大的能量。依靠蓄积的能量与BOSS展开硬碰硬的较量，确实魄力十足。



死亡之屋4

虽然在玩法上突破不多，但《死亡之屋4》比3代要好玩是肯定的。人多，满屏幕的僵尸，有种杀不完的感觉，这是游戏给我最深刻的感觉。你可以想像刚刚通过一个拐角就是塞满广场的僵尸群的浩大场面。



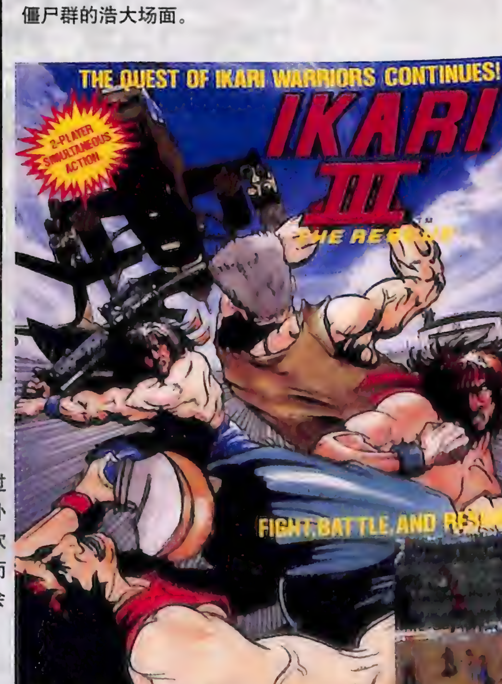
化解危机4

2005年《化解危机4》静悄悄地推出了，如此低调的态度让人感觉到了这个系列的没落。虽然游戏在画面上并没有什么突破，不过实际玩过后还是会觉得这是一款努力追求进步的好游戏。其中游戏的主角酷似好莱坞明星约翰尼·德普……令人有错愕感。



怒III

在以前栏目中曾经刊登过《怒III》的海报，这次是另外一个版本。我个人比较喜欢海报这种粗线条的风格，而且主人公一看就是那种很会打架的高人。随便提一句，《怒III》街机版的难度很高，比FC版难得多。



■ 双子星小组　草虫 May & 雪竹 Orchid



昨夜星辰昨夜风

鏖战方出头

世界杯前各家媒体已经如火如荼地打起了情报战，才粗粗扫了一眼对开幕式的预计之类的报道，我就赶忙出了家门。昨夜今晨，不知有多少条短消息如蜜蜂一般塞到我的手机收件箱，提醒我早晨11：00（其实也将近中午了）在高考考场的校门口欢聚庆贺高考最后一天的结束。反正懒得回复，就把手机盖翻上，心里只能够祝他们考得好些，不要因为欢喜高考即将终了而把最后一门历史考砸罢了。

手推着单车出门，沉闷的空气还是让人感到窒息。再加上家中前往同僚所在的考场还要经过三个别的考场，每每看到一大群家长团团围住考场焦急张望时，不禁冒出一种"可怜天下父母心"的感慨，岁岁高考，年年挂怀，社会舆论总是大张旗鼓地报道，还真让莘莘学子背负上重重压力。不过其时已过了上下班高峰段，外加维护高考的警力护驾的缘故吧，整个路况不错，一溜烟似地飚车过去，提早了十五分钟就抵达了。

考场是在一条小巷里，车还在马路上，便已远远看到里里外外围着的送考一族，待我将车晾在路边上了锁，耳边已是东一句西一句的关切之语："真不知道我家小孩考得怎么样了？""题目不要太难，就万事大吉了。前面两天小孩子还说感觉不错呢。""你们家孩子是乖小囡，不像我们家的，每次出来就哀怨时间来不及，做家长的真是急煞了也没办法。"等等话语，不绝于耳，心里挺想置若罔闻，然而潮起潮退高考就仿佛一个巨大的旋涡，将人给牢牢拽住，牵扯其中。考场内的安静则与考场外的焦虑仿佛完全不同，几个保安在门口站着，在校门内外隔上了一道栅栏，进入校内的主通道也是掩映在密密缭绕的藤萝之下的，仿佛有点曲径通幽处的意蕴。门外家长的纷纷叮咛，和门内的教学楼里的寂寂无音，俨然两个迥异的世界。目光一转，看到了我们班的送考老师——班主任张老师、年迈的历史老师和我们好事的数学李老师，坐在紫藤架下也和我一样等待着高考的结束。其实，这门考试，本来和李老师没有什么干系呢，但大概是最后一天了，退休反聘的李老师或许是因为闲着，许是保持前几年的习惯，依然来到了考场。

"赵奎，你也来了，迎接你的同学啊？"班主任张老师眼尖，迎上来隔着栅栏招呼："他们还没有考完呢，不像你，都保送了，也没有他们的那份紧张了。"

傻傻地一笑，其实心里我也思忖着，除了笑真不知道怎样回应了，"反正家里无事，世界杯也没有开始，他们昨儿约我出来，我顺水推舟着应了，另外，也想看看他们。"

张老师盈盈一笑，说："高考完了，什么都完了，你们也随便看世界杯好了。"她是一个年轻的英语老师，还是第一年带高三，对我们历史班的管教颇为轻松，在我们同学之间的威信只是一般，我们有什么关于高考或者高三的疑问，大多求诸有十几年经验的数学李老师。

万众期待的铃声迟悠悠地降临了。随后是从教学楼里出来的黑压压的人潮，一下子便让安静的校园变得沸腾了。这其中，有我认识的同校的校友，也有些则是别的学校的文科考生吧。同班的四十几号人大抵是事先约好了，并没有随着人流而走出考场，而是挤在操场的一个角落里，叽叽喳喳地说个不停。躲过了门卫的注视，我与送考老师一起进入学校，冲向那帮完成了高考这一重大战役的战友们。好友挤眉弄眼地和我打着招呼，张老师则奉上了一些程式化的语调，宣告了重重压抑的高三学习生活迎来了一个终结。大家没有想象中的那般兴奋异常，还有人如是评价着："三天的高考，如梦一般，恍惚间过去，倒似辜负了一年的辛苦鏖战似的。"好友苏捷悄悄挪动脚步，迎来指着我背上的书包嘀咕着："切，还背着包，早不读书了，还背了一个书包，刺激人呢？"没有多说什么，我和苏捷悄悄耳语了一声："NDS呢！"苏捷的眼神里一下子放了光，我作嘘声状，他便转移了话题，"赵奎，走吧，考完了，先去McDonald吃一顿至尊无霸吧，下午我还想去你家里打机呢。"我应了一声好，呼拉一声便涌上了一群同学，大家一起浩浩荡荡地走到附近的麦当劳，分享那诱人的至尊无霸。

麦当劳里早已人头攒动，还有其他学校、班级的考生不约而同地来此地聊作庆贺，以至于都没什么空位，大家将就着挑了几张邻近的桌子拼了起来。甫才安顿了，便各自吼着报上要点的东西，嘱了班长去买。一杯杯可乐、一个个汉堡、一包包薯条，就躺在桌上，几口喝下了可乐，酸溜溜地在嘴里冒泡——爽！我们一边吃着这顿丰盛的大餐，

一边还互相用广告词里面的"你够牛么"打趣，风卷残云般消灭盘子里的那些玩意儿，才算是一种庆祝吧。

走出了麦当劳，和苏捷一起推着车沿着马路晃着，晃到家门。大概是没有高考这一劫，我没有他们这般压抑，便只能冷眼旁观似地看着这些置身于高考这张天罗地网中的人们在高三的这局没有ＳＡＶＥ＆ＬＯＡＤ的游戏里面，奔向各自的Ending。往事，历历在目。

忆昔初会聚

我所在的学校是上海市的一所市重点，理科见长。然而我的物理、化学捉襟见肘，像是一点也没在这个理科氛围浓郁的学校沾上半点福分。高三之前分文理科的时候，只能不顾学校理科见长文科贼弱的事实，意气风发地去历史的浩瀚大洋中驰骋。学校选历史的人太少，十几个班级里只能凑出这样一个半班级（还有半个是历史和政治混合班，较之理科果然是相形见绌啊……），于是就相聚在这个新集体中。其实之所以选历史而不是政治，也是出于一种莫名的心高气傲，总觉得政治仿佛是时代的奴隶总有许多玄而又空的东西，而历史是古今的观照，濡染在三国志这些历史游戏的氛围之中，总钦佩那些逝去的风云，于是欣欣然去了历史班。

高三曾是一座独木桥，但在上海，又仿佛不是。高三以前，我最好的哥们小戎，早就远渡重洋去英国镀金了。依然记得高一高二和苏捷一起踏在他家里打着实况，上课时偷偷联机传送着"苦心孤诣惨淡经营"的宠物小精灵，下课时一起看着《掌机王》、《游戏机》研讨奥义，欣奇赏疑，但到高二会考才结束，他便在父母的授意下遁脱中国，远赴英伦。临走之时，他的那台PS2便以寄存之名入驻我家了，我也似乎成了他出国这件事情上不小的赢家——他逃走了高考，我收获了主机，各取所需嘛。高三前那个暑假里，我曾开着空调躲过上海连续多日的38度高温，邀志同道合的同伴好友苏捷一起尽兴酣畅的游玩，在刀光剑影的豪爽中度过了最后一个自由的暑假。然而随着开学的临近和摸底考的压力，手柄最终被草稿纸和书本代替，一台PS2的服役期短之又短，也真可悲而无奈。那个还没有开始压力和奔波的暑假阶段还无数次地被走在高三的我和苏捷称为"最终幻想"。

沉闷的摸底考试之后，是第一节自我介绍的班会。新的班中除了在分班之后依然再续前缘的苏捷外，大多是生疏面孔。望着他们，仿佛是难兄难弟的会面。毕竟，高三里面更多的是各奔前途，而不是同道相聚，我们都为了高考，为了学习，兴许会因此而冷漠和生疏。班主任任命的班长是先前年级里早已闻名遐迩的学生会文艺部部长，他八面玲珑伶牙俐齿三寸不烂之舌多次在文艺汇演上施展过，但进入高三之后，他的舞台萎缩了不小，只能沦为在班会上故作幽默，失路英雄，在高三总是司空见惯的。由班长大人主持的班会，目的据说是为了缓和气氛，增进了解，鬼才知道他怎么想出"关键词链接"这样的形式，让一个同学先写下一个或者n个自己感兴趣的人or物，然后阐发的兴演讲，下面同学有所感触地就链接而上，将彼此的兴趣对接。我觉得有点像网络上的tag那般可以链接到不同的人一样。然不知是高三的拘谨使然，还是大家身在这个男子汉少之又少、女生多之又多的文科班，个人的上台总带着扭扭捏捏，还有老师的旁听，让那个初次见面的班会显得异常沉闷，近乎于班长大人一个人的做秀，反响惨淡。

惟一给我留下了深刻印象的是两个敢于突破的女生。一是白芸，还有一个是凌兰。白芸一走上讲台，居然在黑板上留下了PS2，ACG，樱花大战等等，让我一下子眼睛一亮——奇货可居，这年头，居然有女生与PS2结缘！她滔滔不绝手舞足蹈地讲述着用原装手柄，体验震动的真实性，那口若悬河直让我啧啧称异。她的慷慨陈词是在对于声优的介绍中结束的，待白芸走下讲台，一时间便寂静了。其实能链上她的关键词的人定然不少，ACG三栖，喜欢comic的女生绝不在少数。至于我呢，虽然也喜欢游戏，然而我却只能静静等待：这分明是在老师面前暴露底细，都高三了，何必？

接着走上来的居然还是一个女生。我猜她的着眼点一定是animation或者comic，因为ACG三栖毕竟有些天方夜谭了。孰料，她却用黑板擦轻轻拂去了PS2边上的2，开始了她的言词。"首先自我介绍一下，我叫凌兰，喜欢的是古典文学和游戏。它们给了我梦想驰骋的空间。"底下已经传来小声议论，文学和游戏，而且文学前的限定词是"古典"，多少让人瞠目结舌。她继续着："没有条件打PS2，这个暑假里面我倒是沉浸在PS中，重温了几部游戏。也许台下很多男生在电脑上打过它的正传，《心跳回忆》。"隐约可辨台下的躁动之声，这不是男生专用游戏？又不是《心跳回忆GS》……哎，这游戏我也打过，不过没什么感触，那藤崎诗织也不过是水中花，镜中月罢了。"不过，"她的声音一转，"不是正传，我主要打了三部外传，最有所触动的是《虹之青春》。不取别的，只为那执着的过程。"

凌兰似是去芜择精地叙述了《虹之青春》的故事：

"也许这个故事对男生更有感触吧。'我'加入了足球社，但是一直是冷板凳高坐，为了成为正选球员，'我'每日只是苦苦地练习着射门。中间曾经经过了一次挫折，使'我'几乎要放弃了。但在最后的一个雨日里面，'我'才知道，原来那次挫折不过是一场误会，风雨冲刷了挫折造就的隔阂。雨过天霁，虹光下，'我'重新把旧梦拾起。再去练习足球，努力并坚持着。

正式比赛时，我还是成功入选首发了。我看着屏幕上飞扬的足球，画出一道如虹的弧线。也许，这个游戏对于我，意味着'努力过了，无悔于心'的感触吧。"她最后意味深长地加了一句："我愿班中所有人，都能在高三的旅途中，划过一道无愧于心的弧线，渡过如虹一般的青春。"有人在那儿鼓掌，我们都只是笑笑而过。这个传说中的虚拟偶像时代已经离我们远去了。我也不太喜欢这个系列的游戏，对于男生，《WE》，《MGS》这些热血的游戏才是王道，玩游戏有时把剧情都忽略，只要爽快和热血，哪些多愁的情感怎会是心头的喜好呢？

她俩的链接之后的却是后继乏人的演说，有些话语不过是同学之间混个脸熟上台一下罢了。反正来日方长，再也没有什么人暴露出那两个人离经叛道的言论，也许真正的战士是懂得隐藏自己的，我在那边思索着。

随兴结人缘

到了高三，我还是没有改掉看"洋眼"的习惯。窗外的天空，云卷云舒的，总是那么悠闲，似在嘲笑我们的忙忙碌碌。学校为了"照顾"高三，将教学楼最高层让位于高三，为的是"居高临下"之安静，四楼的地理位置，并不觉得离天空近了多少，但从上而下的眺望，却有了模糊不清的感觉。曾经多少能依稀辨认出笑魔如花或者愁容满面，去臆想此中原委，现在视力不好，这种猜测就成了一片空落。SP，PS2都被父母妥善保管了，可我就是在没有什么干扰的情况下面，依然提不起神来听课。我的座位么，安排在教室最后一排，天高皇帝远，干啥都可以，没有游戏机的时间里只能向坐在一边的阿炜借手机游戏打发点时光。

在这所市重点里面，还真有一点"轻松一点，胜人一筹"的味道。每年的一本率稳定在80%以上，所以讨论的话题往往不是能否上大学而是上什么大学。大概是师资保障，父母茶余饭后叮嘱的问题也是好好跟上班级进度，争取上一个好的大学，弄得都像光祖耀宗似的。其实也是事实，高考说到本质是我们的高考，但说到外延的话，又成了家长的砝码，学校的尺杆。人是喜欢攀比的，得意





第二排，又许是她喜欢文学的缘故，还主动请缨领衔了语文课代表一职。她的性格文静、稳重，也带着一丝女生的伤感吧。开学伊始我和她不太说话，但没过多久我带去打发时间的《掌机王》便暴露了我的身分，与她熟悉之后她也时常和我聊聊最新的游戏。白芸离我们这儿也不远，被委任了数学课代表，她与凌兰不甚一样，更加豪迈一点，讲话时手中的动作也很夸张，兴奋时还会手舞足蹈一番，有一点张扬的时代女生之感。我们那个数学李老师连续教了数届高三历史班了，根据他的经验他按照摸底考成绩来挑选课代表，据说原来应该是凌兰，但她选择了担任语文课代表而顺次轮到了白芸。白芸和凌兰这两个人着实可怕，一方面对游戏津津乐道，另一方面又是班中成绩的佼佼者，总让人刮目相看。

“鲤鱼聚兮待龙门，悠游兮共驰骋！”这是我们一群人暗定的口号，教室的后端就仿佛成了玩友一族的邪恶大本营。

时趾高气扬，失意时垂头丧气。我们的龙争虎斗也影响着父母乃至学校的面子么，唉。我们若是考得好，亦能让父母增些虚荣，至于自己，大概还是无所谓的。

也许是我的性格，对于高三的人际网也是疏于打理，大多数维持原状。苏捷也就每日和我共同行走，放学后推着单车跨出校门，并肩飙车一程，再到一个十字路口彼此反向而行散去。起初那几日也追忆过那个痛快的暑假顺带讨论过游戏，总是纳闷那群女生为什么打的都是家用机。在我们眼里，论光影效果，CG技术，的确家用机是无敌的，但从隐蔽性而言，掌机的随时随地无所不可绝对是王道了。哪怕小戎送了我的PS2也是打得那么短暂，而SP的小巧玲珑不知躲过了几次高二时老师上课时的封杀，晚上做作业时悄悄玩弄，就是父母走过房间门口，凭借小巧的造型，也早就暗度陈仓了。一日苏捷也突然问过我：“那你的SP呢？”我摆手摇头，“偶然没放好，给他们看到了。其实他们藏哪里我不是不知道，算了，反正高三了。”再后来，我们的谈论愈发纸上谈兵了，不过是什么道听途闻的《FFXII》情报，任何有关PSP和NDS之争等等都成了讲资，乃至最后我们连游戏也不顾了，只是将寥寥几个任课教师点评来点评去，这是后话了。高三，让精神贫乏，失去游戏的日子里，我们在读书。

也许是坐在最后一排，离老师稍稍远了些，上课时同学的地下联络也不少，便和周围人混得厮熟。阿炜坐在我的右手边，滕龙在阿炜的更右边。高三开始前《魔兽世界》的公测像是一剂炸药，炸开了沉闷的网游，也让许多不曾相交的朋友联在了一起。阿炜和滕龙高三前本是同学了，然而他们之前却并不熟悉。他们似两个世界的人，滕龙的性格中是沉默安静的，没有嚣张与肆恣，无论怎样惊涛骇浪的消息，他的应对都是呵呵的浅笑，不曾看到他血脉贲张的豪情、也不曾领略过他开怀大笑的意气。而阿炜的敢做敢为自视甚高大胆冒进则似乎和滕龙相悖，俨似一颗不安定的炸弹一般，嫉世愤俗，凡是自己所不能得到的东西，均归之于自己偶然的失误或是他人的运气，抱之以一个深不可测的冷笑。但是高三和如火如荼的《WOW》，将他俩高一高二无甚交谊的局面转变了，阿炜买网游的杂志，滕龙谈游戏的经验，两人之间就热络了不少。

凌兰的座位在阿炜前面，和我是斜角，她个子不高，大概是不近视的缘故，她居然被安插在倒数

寒冬闻佳音

高三一切慢慢进入了正轨，渐渐从秋高气爽到了冬日时的意欲贪睡。在那个细雨翩飞梧桐叶落枫叶转红银杏泛黄的秋季里，老师嘴里总是念念不忘地叨唠着“期中考试好好考，这决定你能否取得各个大学伸出的橄榄枝。”还有什么“那些大学给予的优惠措施，是为你们未来的高考加上的权重，你们由此明确自我的目标不断攀登。”这样的话语，在冬日到来的都已成了过去时，大学加分考一个挨一个的结束了。期中考试后，有许多大学的冬令营加分表和保送、小语种的表格来到我们的学校，根据期中考试的成绩划分名次可以领取。那时我申请了某外国语大学的小语种并参加了考试。

高三的中午有午休时刻，但这休字在高三其实就是一种摆设，学校里名曰还午休于民，不设课，但仍然安排老师进入教室解疑释惑，有时还是单词默写或是数学老师的试卷分析。一个午休的日子里，教室后排弥漫着阿炜的方便面与滕龙的摩卡拿铁咖啡混合的味道，隐约掺合了些滑耳的馨香，恐怕还是凌兰泡的。班主任高跟鞋的声音已从走廊里面传来，教室的某个犄角旮旯里面便有人清了清喉咙，发出一声警告，所有人心照不宣地装模作样收起了刚才的讲话声作埋头苦干状。踏入教室门，平日里张老师应该是环视一周，看有没有举手示意提问的，不过那日有些例外，她走上讲台，说：“有些事情宣布一下，前不久各个高校举行的加分考试中，我们班取得了骄人的成绩，我在这里表扬一下……”

真不知从哪里染上的习惯，老师们竟然喜欢报分数，成绩好时人未必喜欢张扬，成绩差时也不肯丢人现眼，但这样的心理老师们仿佛浑然不觉，总喜欢将成绩广而告之，这个陋习也就自然顺理成章般应用于大学加分考的结果公布，一长串的人名和对应的结果——罗列而出。一向自高的阿炜在旁边不屑地哼着：“没用，屁用，我上次失误，失误呀，没拿到复旦的机会。看我高考，保准让你们另眼相看，再说了，加分，也要到达投档线，哼哼！”滕龙在一边一言不发，默默一笑着算是迎合。只是他似乎颗粒无收，大概没有报什么大学吧。令我颇为诧异的是白芸和凌兰两人居然一个拿到了复旦20分加分，还有一个更是直接获得了复旦的自主招生机会，在高考时一本线（重点线）上就可以录取，让人惊羡的同时感慨其貌不扬，其势不张，唉！苏捷和我一样报了某某外国语大学，拿了十五分，也算是不错了。

到了最后，终于听到了我的名字了。“恭喜赵奎同学，获得了某某外国语大学的小语种提前录取的资格，这就是说他可以不用参加高考了。”一下子，我就能感受到那么多的视线投向我这边，汇聚而来。这种眼神中自然含有歆羡的，也有祝贺的，当然还有一种冷到极点的白眼——自然是一旁阿炜的，算了，他么，就让他狂下去。我也习惯了。

知道那个时候，我方才明白开学伊始老师所强调的“期中考试好好考”这句话举足轻重的含义。虽然可惜没有进入日语系，然而凭借那次考试侥幸得赢得了那根橄榄枝的我却仿佛从此退出了高三的跑道，避免了高考，没有了那种惊心动魄的漫漫旅途，没有了切肤之痛般的体验，随后的日子里我只是随缘一般散漫地度过剩余的高三日子，看着他人的努力，自己却开始成为置之度外的观者。

SP在那个冬日里已经被我悄悄拿上了课堂，那台沾上了蒙蒙灰尘的机器好似一个黯然的高三开端。拂拭去灰尘，哈哈，一切又恢复了鲜活可爱，曾经的游戏悄然复活。当然，为了在寒假之中名正言顺地夺回游戏阵地，于是也就在寒假之前悄悄地将GBASP放回原处了。

年后分泾渭

时不假日，一个轻松的寒假也过去了。在别的莘莘学子正在为六月而准备的时候，我的压岁钱已经源源滚滚地庆贺着高考的顺利。正大光明地和父母商议着把SP还给了我，烧录卡上也装了些新鲜的佳作了，不分昼夜地在游戏之中遨游。发售了一年有余的DS早已让我垂涎欲滴，在这个有些庆功性质的寒假里我也趁火打劫似地向父母提出了这个请求，再三的商榷之后天平倾向了我这边！大概因为我高枕无忧的未来让父母对我言听计从，买下了烧录卡和NDS。虽然当时DSL发售在即，我不敢想象发售伊始的JS追捧炒作的结果，也着实等不及想要一触为快了，所以就选择了NDS。

其实，也曾与苏捷商量过，NDS与小P之间到底哪一个更合适。小P的数码产品的定位、冷饭的汇聚让我颇为不满，然而光鲜靓丽的造型，超酷的影音效果真让人觉得“炫”；而NDS则是造型难看、笨重，但烧录卡的横空出世不由让我想起享用已久的免费午餐，何况NDS还兼容了GBA的游

戏，可以尝百家之鲜，倒亦不错。尽管小P能够看电影，但是喜欢游戏的我几经权衡之后便怂恿父母帮着我将全套的NDS+烧录卡购入作为犒劳。

当寒假结束，紧接着而来的就是令许多人头疼不已的十校联考了，开学之后两周即进行的这场考试大概是上海级别最高的市重点高中的联考了，上届的学长和老师们的口中对它的评价一向是很难很难，重要性不亚于可以获得加分表的那次期中考试和填报志愿的模拟考。当别的同学无不在十校联考的一套套超难数学卷的折磨下变得痛苦不堪的时候，我一个人独自在教室后面稳坐钓鱼台般，一笔一下地吃着豆子，看着那张黄色的大嘴张开便横扫一切的气势，真的难以言喻。此时我与同学之间就似楚河汉界一般隔着道鸿沟。

难耐心痒的苏捷也有时下课凑过来画几个PACMAN吃一会儿豆子，还说什么这玩意儿补给得真及时，可以消解一节课的疲惫不堪，但是当上课铃响的时候他便收起性子归位作罢。他偶尔还找几节无关痛痒的语文课分析试卷的时光问我借NDS打，反正酷似文曲星的外型也颇能当作掩饰，加之座位靠后的地利，我们互相掩护，天时地利人和竟也三管齐下。

凌兰也是NDS的忠实拥护，但她的玩法却是独树一帜的——她把卡槽空置着，只抓着涂鸦版玩，虽然每次聊天时总是空空的只有她一个人，她却毫无孤单寂寞，在那儿画啊画写啊写，或是一个可爱的表情，或是写几句勉励的话，每次都是直到苏捷要玩了才关机奉还。这样的游戏方法，也恐怕是绝无仅有了。到后来数学课上她干脆借走了NDS当作草稿本画着单位圆（隐然想到了当初吃豆人纪念的时候那场创意比试里就有的单位圆，当初的哑然失笑到现在又重现了……），让人大跌眼镜。

十校联考那三天里，我笃笃定定地在家中休息，然而归来之时看到的却是一张张沮丧的脸——文理不分的数学卷连理科生都叫苦不迭，对我们这些文科生更是折磨，只有寥寥数人及格，在150的满分下平均分只有60刚过，显然各人都不好受。阿炜大骂出题的人有问题，兼之偏生不巧魔兽账号在此时被盗，心急如焚的他也不再像平时那样遮遮掩掩，忙着用手机联络的他竟破罐子破摔似地让铃声大作打搅老师，把那些闲书、杂志放在桌上五颜六色煞是鲜艳地和老师叫板。苏捷考得也甚糟，闷闷不乐但是还多少不形于色，只是在放学时候和我呕气，他也不再提起NDS的事情，潜心读书。凌兰还是波澜不惊，无论哪门课程都不赖，语文卷上几乎旁人都失分大把的古汉语她应对自如，让人赞叹不愧为课代表，数学上她也拿着高分遥遥领先，那种高山仰止的地位，凌绝千里的气势，真让人佩服。考试过后，她依然在数学课上把NDS当作草稿本，该有点男子汉气度的我自然不好意思和她争夺，只好带着SP打宠物小精灵，有时她奉还上NDS我还有些遗憾："只可惜那些涂鸦关机了后都保存不下来，不然也不错。"面对我这样的假设，她却淡淡地说："高三的痕迹，少留些为妙。"也颇符合她的性格。滕龙属于偏科的人，惨不忍睹的数学和凯歌高奏的英语还有相当不错的历史，他宠辱不惊地对待着，仿佛分数的好坏也不甚在意。白芸的数学依然是高不可攀，只是可惜英语偏生不太帮忙，但也罢了，倒很自在地向我询问"为你而生"的游戏，我便烧录了留给她用。然而班中大概只有我们这隅有这般悠哉游哉乐只君子的光景。午休的气氛是愈发闷滞，从教室后观察过去往往是黑压压的一片埋头做着题目或是听到历史的背书声，还有夹杂着的有节奏的高跟鞋声。不甚的烦闷，冰山愈冷情愈热，沉闷中唯独有悠游的游戏一族。

阿炜大概是家教甚严，叛逆也重，自那次考试之后越发地张狂了。到了学校常常向我骂詈一般地抱怨："你们家长懂什么，不让我打游戏，人家滕龙、凌兰的英语怎么会好，还不是打打《文明》、《英雄无敌》、《帝国时代》这样出来的？"我还惊异凌兰不是只喜欢电玩的吗，阿炜却解释道她曾经执迷于单机PC，到现在单机没落的时代里，她几乎退出了那个世界，但是至今阿炜带到学校的杂志她还会时常晃上几眼。听着他的抱怨，我其实真的说不上什么话，只是说父母不理解也没有办法。滕龙听到时，也会安慰上阿炜几句，凌兰则转过头来诚挚地认同并加上一两句诸如"不过上课听听也是必要的。"的话语，从嘴中升腾起的白雾慢慢地缥缈弥漫，然后，散却……

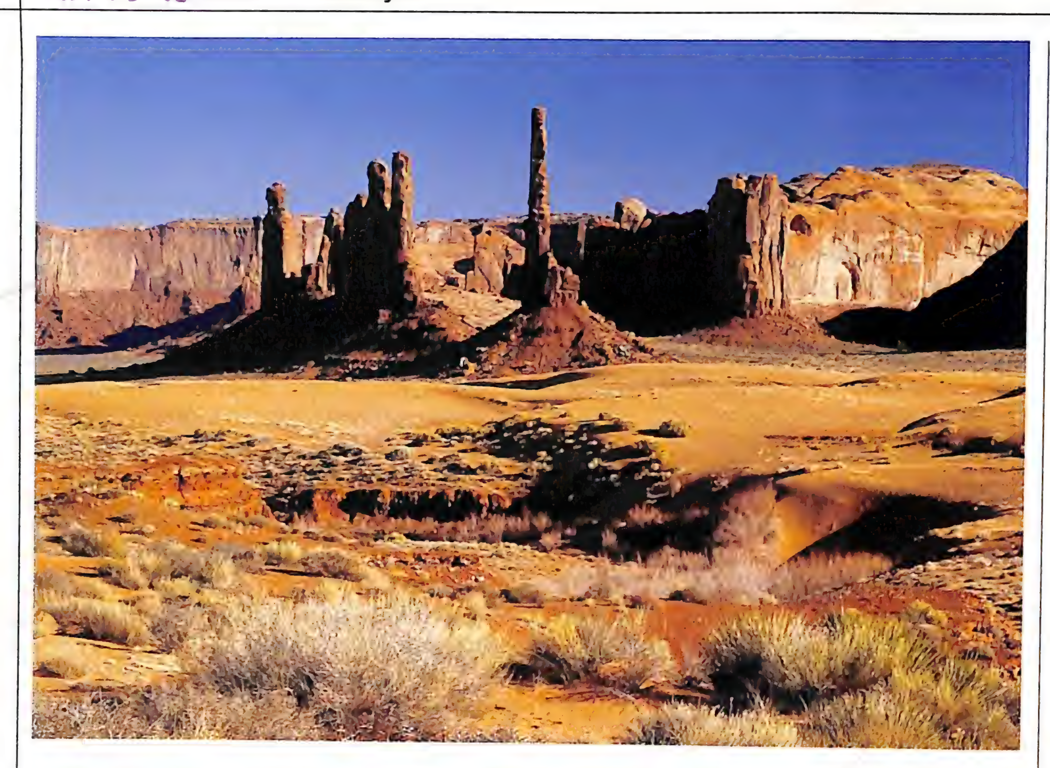
东西奔前途

四月春至，万物复苏，草长莺飞，唯独这片校园里奄奄了无生气，大多数人从十校联考的挫折中渐渐平复，碌碌奔波于模拟考的准备上面。我却觉得离得他们愈发得远。被录取就是注定了的未来，不会有什么变数，也就没有什么动力。时易节变，停了学业也久了，老师们有些时候也睁眼闭眼不闻不问，偶尔上课点到我的学号或是按着座位轮到了我要答题的时候，凌兰也会很好心地悄悄把本子、卷子传过来为我解围，端庄娟秀的字迹，一清二楚，兴许她从来没有把复旦的那个自主招生作为一种停止，也许这样有追求的人，真的与我是两重世界。阿炜每日早晨来也越发习惯找人抄作业，有些时候，那位顽固不化的数学老师也会要求我做点作业说是总有好处的（天，果然是十几年，连布置作业的习惯都保持……），这样我的作业自然也等待早晨别人的供给，这样白芸和凌兰的本子便被我和阿炜一人一本均分了。

离模拟考愈发近了，意味着高考的临近，倒计时从365到50余，也许看来很短，又很长，而且事关填报志愿大事，也就无法让别人忽视。

恐怕我不能怎么理解到苏捷每日放学时不展的愁眉为何如此蹙紧，他说，父母很重视这次考试，他们会根据这次结果来决定他将来报什么学校，他也想考一个好的大学，这次模拟考也就志在必得。上半年的加分获得了，可是从他如今的成绩看来他进入外国语大学有些悬，他很迷惘他的前途何在。有时我想故作轻松地宽慰他，他的愁眉却缩得愈发得紧，身影伴随着苦丧的表情隐没在了夕阳残照之中。平日上课时分，苏捷也会走向这里，但是方向不再是我，而是向白芸或者凌兰请教数学。分分分学生的命根，在文科里得数学者颇有得天下的架势。





一日，苏捷向我分析凌兰和白芸的迥异风格："白芸的做题很有豪迈的气质，解起题目来有一种天不怕地不怕的闯劲，快刀斩乱麻，不像我常常如入了迷宫找不着北，和她比起在数学里面就是路痴一个了。凌兰不紧不慢地拿着NDS触控笔演算，聊天室里面尽是解题思路，有点不知是什么滋味了。等到那个电源一关，也随之隐没了，哎……"

滕龙和阿炜依然执迷于《魔兽世界》，甚至公然逃了两三次下午的语文补课。其实学校不怎么补课，周末也不上课，只是每天延长了一个小时，和下午第四节可归并在一起，大多数都是做卷子到五点也可以走了，所谓的补课便是那高三多出来的一个小时罢了。到了补课时分，全校就只有高三一个年级孤军奋战，他们顺着高一高二的人流而去，反正有消声匿迹的掩护。看不出表面上不怎么叛逆的滕龙也这么逃课了，不过名义上的语文补课实际上还是做卷子，做完了凌兰收，逃走了人老师也管不上，只是教室后面空荡荡的有些孤零，我自然也懒得涂抹卷子，教室里似乎也有WIFI点，但是WFC总是连不上，大概是和国外网站有关吧，触控笔也会玩到兴致索然，干脆趴在桌上睡觉了。这样的日子里，紧张的气氛也让我昏昏欲睡，想要置之度外，教室里的烦闷却似浓郁得化不开来……

我用不着参加模拟考，刚好《FFXII》上市了，就一个人在家中打。考前我有些想要邀请苏捷过来一起玩，他先是两眼放光十分羡慕，却又突然黯淡下去，我已猜度他心中踌躇，便说，"最后一天历史考完了，若是考得不错就来好了！"他答应了，于是两个人又在十字路口分开。那三日里趁着父母上班时一天能打上7个小时，是极爽的，每日的模拟考仿佛与我无甚干系，只有苏捷的短消息前来汇报考卷的难度和他的状态。最后一天，我正杀怪起劲，手机突然铃声大作，原来他已到了楼下。忙不迭已地开了门，迎迓他进门之后我闭口不谈学业，便把手柄让给他，让他玩个畅快。一个下午，自然冲不到ENDING的，他熟习系统都已花了不少时间，意犹未尽的时候便只能匆匆告辞了，看着他走了真的有些孤单的感觉。现在，每次想到那个传说中的神作也因此黯淡了很多，不知怎么竟然带着一丝伤感的滋味。

模拟考试公布分数的时候每个人心中都有些惴惴不安的。班主任按着习惯依然在那儿报着名次，说着学校的推荐划档，给大家填报志愿作着参考。凌兰几乎不偏科，每门学科都是领跑者，她又摘得桂冠，屈指数来整个高三大概她能算上大满贯了吧。白芸总在英语上拉下不少，凭借着足以睥睨群雄的数学仍然保持着一个高调，伴随着一贯不羁于怀的笑容坦然地度过了报分之时。阿炜的分数是惨不忍睹，尤其是历史，他不肯背诵，孤零零地挂了个红灯，但依然在那儿睥睨似地斜视着讲台上的历史老师，说着马列的中国史不是东西，下课便飞似地把答题纸揉成了团扔到了垃圾堆里去了。苏捷的成绩则很平均，不好不差，原来那日的"考得好来玩"也是所言非虚。滕龙则尚可，大概是数学不是甚难的缘故，分数竟然有些靠前，这里的人，都似乎挺开心的了，有凌兰的盈盈一笑，阿炜的狂放大笑，有苏捷的满意之笑，亦有滕龙的欣慰之笑，还有白芸的豁达之笑。

有了十几年的高三连续带班经验的李老师在五一节前忙忙碌碌地做着他的填报志愿大攻略的演讲，什么研究自己各门学科还有没有后劲和提升余地，该拼的时候搏一下好点档次的学校，再说什么也要比照一下自己的实力，这次如果发挥得超常的话报得也不要太冲，高考是有风险的，等等大抵是中庸之言，头头是道也让人如坠迷雾。这个时候，凌兰浅浅一笑借了我的NDS又低头玩了几盘我新烧的"马车"，但她的克制力很好，一到历史课上就停了下来安心记着笔记；而苏捷则是很认真地听着老师的讲话还不时地记些笔记。

其实这个时候班中也有些人心惶惶心态起伏，上半年拿过加分的人，有些担心分数会有危险而生掉转方向的意愿，没有拿过加分的人，则忧虑"裸考"的不合算，比上不足比下有余的则在冒险和保守中艰难抉择。平时关系颇为亲近的同学之间，又在慌忙打听彼此的归属和落脚点，乃至推算着学校之间的距离——大家都仿佛掂量出了清楚高考之后各奔东西的含义、分道扬镳的分量。

七天的长假，是煎熬般的志愿填报了。这时候我收到了苏捷的短消息，根据学校提供了填报的参考线，他一本必然是没有什么顾虑的，自然也不是像复旦这样高不可攀的学校。他的父亲想让他搏击一下复旦，令其好生尴尬。母亲则想让他退一步稳妥一点，挑了另一个大学的优势专业。至于他上半年拿了某某外国语大学的十五分却得放弃了，看来去年白忙活了一场。我私下窃问："你夹在父母的左右之下，你自己想去哪里？"他说想报一所临近城市的大学，比起复旦是稍稍不足，但是比之母亲提供的大学却要好得多。然而上海人的心态往往是重土安根，他的父母都挺忧虑他一人出去闯荡的，这种想法就只能作罢了——哪怕只在长三角以内，几个小时的车程，上海的家长往往都不愿意让子女们出去，苏捷也不能免于这个文化氛围了吧。看着他短消息一条条发来，左右顾虑尽在其中，我的心头却不知如何作答。

五一里面大多数同学的QQ和MSN都是黯淡无光的，偶尔上了一两个，我想打个招呼往往也是这样的回复："我去查查XX高校的资料"或者甚至有："我是XX的家长，有什么事我可以转告。"弄得我狂汗不已。

只是令我诧异的是阔别已久的小戎的头像在MSN上面闪了出来。简单的寒暄，他说起英国的游戏市场没有中国那么多随处可见的D版，在那儿的求学也有不少压力，也没有想象的轻松自如。不过曾经让他最为头疼的数学现在他应对起来运斤成风游刃有余。还有，他现在算来是复读一年高二，明年方才考，于是也是拖延到了来年才有人生的选择。他顺道便问起我的近况以及报了什么学校，我敲打键盘："早就被正式录取了，外国语大学的提前录取，读了个小语种。""日语？""也想进啊，但是没有，罢了……"那儿晃过来的是哈哈大笑的传情动漫，会心一笑，算是冲破了寂寞的五一。"何夜无月？何处无竹柏？ 但少闲人如吾两人者耳。"只有我们这样的高考局外人才能安然享受这样的清闲五一？许是如此。

五一过后，各自交了初表，凌兰和白芸受了复旦的优惠自然没有不去的道理，但是阿炜和滕龙也冒险报了复旦倒让我们都出乎意料之外。阿炜许是一贯的狂傲，草表上连二本院校都是空白，他的心高气傲就让等待着高考时候的一发冲天——整个高三他这样的锐气都没有磨灭过，班主任和数学老师谆谆教诲，让他把志愿放低点，不要眼高手低，自然都被他近乎鄙视地置若罔闻了。滕龙只是很含蓄，说："一直以来的梦想就在那儿。"也许他们都是心里想的虎父无犬子，身在市重点就一定要去好的大学。然而苏捷拗不过他父母，顺了母亲的意愿没有报外地也没有报外国语大学，选择了稍低的学校中的一个能修第二外语的法律专业，交初表的时候他悄悄告诉我这是曲线救国，那个专业第二年就可以修日语了，如此这般就不用再担心游戏之中出现的那些蝌蚪文，我听罢便已会意。只是原本想要在大学和苏捷同校的梦，也算是在现实前破灭了。

交正表的时候，总有些人会临时改变了主意，滕龙最后是将复旦改为了周边的南京大学，算是听从老师的意见也不落了身分吧。交初表后那几日互相打听的同学仍然很多，但到了正表敲定一



生活，况且临走时他也早已觑个实在——喜欢的是电脑游戏，找个网吧，随处可玩，也不用担心带上厚家伙PS2这种问题了。凌兰的分数依然是在班中占了状元，不过安于奔向中文系的她算是浪费了不少分数，然而依然是遂了心愿，徜徉于喜爱的世界里，一如往日的沉静。听说她也买了台NDSL，想用它陪伴大学的生活，而且粉色与她温文尔雅的性格恰为般配，不温不火。现在她呢正在《动物之森》的世界里和一大群朋友结缘，也一样期待着诸如《牧场物语》，《FFIII》的登陆，有时还在QQ上跳出一个窗口问我WFC上不上，我揣度着，曾经她所期待的如虹一般的弧线也算是一个完美的收场了吧。白芸则凭着加分去了工商管理的专业，数学不赖想来也不会特别疲劳。暑假里她还请凌兰去了她家，在空调的房间里一起打《王国之心II》，赞许着第一章的故事，而且白芸也趁势打着凌兰的NDSL，甚至用WFC和我飙了几盘“马车”，她是大刀阔斧的人，不太喜欢《动物之森》，倒是喜欢爽快的游戏呢。苏捷则如愿以偿地进了法律专业——当我一个手机打到他那儿想吆喝他过来一起拿手柄打游戏，他却说，在家里孵空调打PS2呢，原来他考得不错父母也就允诺他一台PS2置于家中尽情游戏。虽然本来想要的PSP因为父母生怕他把掌机带到学校误了学业而没有能够买到，但一台PS2也是足够让他快快乐乐的。听着他在电话的那一头说起这些事情，恍惚想起了曾经，我们在放学时一边走一边讨论掌机和家用机的高低轩轾之分的日子。

高三，我恍若局内人又仿佛局外人，昨夜星辰闪烁别人兴许仍在挑灯夜战，我早已轻松无虑，昨夜轻风拂过，转眼开学，也该收起了那种闲云野鹤之意，稍稍温书预课。

“The summer vacation is over.”我突然想起了在《王国之心II》第一章节结束的时候，那一句带着些惋惜的词句。如今，这个漫长的暑假也将结束，猝然地明白了“时不我待”的意味。一年的时光流转，我们各奔东西，走向每一个人不同的ENDING。白芸和凌兰两人始终赞许的《王国之心II》第一章的那些话语，也许就是因为对高三岁月的回顾？也许就是带着逝者如斯夫的慨叹？我也不知道了，从凌兰在QQ上留下的只言片语的阐述中稍稍漏出The summer vacation is over的微言大义也不过是若明若晦的物换星移之困惑吧。

手中的棒冰不觉滴下，凉凉的，出神，窗外寒蛩阵阵，屋内QQ闪烁，唧唧作响。

昨夜星辰昨夜风……

切仿佛都落子无悔了，从不同的志愿表上看来，聚少散多已成为了定局，风尘仆仆往来于家校间的是一群觅渡向未来的学子。吟哦诵书声、纸笔摩挲声，组成高三的乐曲终章，弥漫于紧张的氛围之中，大家都开始为没有S&L的结局冲刺……

今宵别梦寒

窗外的寒蝉栖息在梧桐树上，慵懒地拖长着“知——了——知——了——”，而那段“伟大的灵魂附体”的经典彩铃也逐渐失去了初来乍到的新意，长久怀念的陶醉于游戏流连忘返的“最终幻想”时代应该算是到来了，可我却仿佛总调不起精神来。电脑的屏幕右下方QQ总是不时闪烁着。隐隐约约，联想起小时候的夏天总是在小区里多在大人的蒲扇下面仰望着夜空里星辉斑斓，眨巴着眼似是开玩笑般地对着我。年岁稍长，我懂得了舍小取大，不去纳凉，在FC，MD的点阵闪烁中不顾滚滚热浪独自酣战。如今呢？高三一年在最后的四平八稳近乎槁木死灰中画上了句号，最终幻想？锐角和锋芒似乎被杳杳地磨去了——窗外的小园香径是不会再去徘徊的，过去的童年永远不想追回了。小戎回来过，但没有拿走那台PS2，比我们晚一年，他也要开始进入备战了，忙碌了。我只是泡在电脑前，愈发茫然地沉浸在一个虚幻的空间——QQ，MSN构成的一个小团体里，在网聚中消磨走时光，而非手柄。

一群同学，彼此在高三的列车上搭乘过，有幸在同一站上车，却在不同的站上下了车。昨夜星辰昨夜风，那些往事已经渐渐淡去了，沉默了一年的QQ，MSN终于恢复了曾经的人声鼎沸，喧闹着，闪烁着，QQ的班级群里面各人诉说着自己的人生出路。世界杯的欢歌沉寂了，高考的压力退却了，一切尘埃落定。

阿炜正在QQ群上面四处打听复读学校，当初他只填了一本，二本都空缺着，孰料不要说复旦的分数高不可攀，连一本都没有到的他闷闷不乐地怨天尤人、忿忿不已，在我们忙碌着或是奢侈地游戏着放荡着度过这个暑假的时候，他却焦虑忙碌不已。滕龙收到了南大的通知，据说如果按照他的高考成绩去复旦可能还是比较悬，最后退一步海阔天空的选择也许正是一个妙招吧——他正打点行装，准备出发去南京这座城市度过四年的大学

后记

其实高三一年真的不知道如何去回首，如何去诠释，如何去展现——尤其是对于一段属于游人的高三而言，更有些难以尽致极形了。本来试图用一种冷眼旁观的角度，寂寞清淡的笔调，将一群游人对于学业上的或游刃有余，或置之度外，或纠葛难分等等关系展现，故选择了“保送生”这个特别的身分（我们作者可是经历了高考的腥风血雨杀出重围的……），然而，事实上，哪怕是保送了，又如何，独乐乐，与人乐，孰乐？别是一种滋味在心头！

学业与游戏的冲突与制衡，对于每个游人而言仿佛一段不小的困惑与挣扎。退一步而思之，究竟是鱼和熊掌不可兼得，抑或能相得益彰呢？而且，即便是走过了那六月的战场，很多人曾经憧憬的灿烂时光也未必降临——激情会慢慢逝去，乃至于冷淡、麻木。游人似乎总是一个尴尬的名词，在学校里未必敢正大光明，拥有了属于自己的时间与财力之后却仿佛归隐江湖了。

“那时候天总是很蓝，日子总过得太慢。你总说毕业遥遥无期，转眼就各奔东西。”谨以此文纪念相伴一年走来的战友们——无论你们是不是属于“悠游一族”——还有，祝福在劫难逃的“游人”们征途中海阔天空，祝福鱼跃龙门的“游人”们未来里谨持梦想！





自我介绍一下，我叫理查德·瓦雷斯，年龄24岁，是个即青春又阳光的正太。一个被称为3A（注1）的神秘组织创造了我的生命，在创造我的同时，该组织还赋予了我魔法师的职业，换句话说，我其实是个无父无母的人工生命体。出生不久，3A就把我派到米德格德东南方的夫伦斯柏格魔法学院，任务是镇守通往A结局（注2）的必经之路，阻击一切妄图通关的来犯之敌。



一个尸灵术师的里之自述

说实话，我根本不明白什么叫A结局之路，也不知道究竟谁才是来犯之敌，一切都是照3A的安排去做的。不光是我，我敬爱的导师罗莲达校长，可爱的同桌梅尔蒂娜都是如此。罗莲达校长总是语重心长地告诉我一些诸如：我们都是人工生命体、我们的一切都是3A赐予的、我们要绝对尊重和服从3A的一切安排、我们没有选择等等我心知肚明的道理，所以我一直在平静的等待，直到有一天3A的使者来找我谈话……

"不久的将来，会有一个名叫瓦尔基里的女人带着她的小弟们来收保护费，你要以左青龙、右白虎、老牛在腰间、龙头在胸口、神挡杀神、佛挡杀佛的饱满姿态去迎战她们！明白了吗？"

"收保护费？莫非她们是矮骡子不成？黑道人物招惹不得的。"

"不要怕！一切有偶们呢，你只需要保家卫塔（理查德塔）、顺其自然并严格遵从偶等指示即可。"

"……"

"你是偶们创造出的最年轻有为的魔法师，你美貌与智慧并重、人性与兽欲共存，你是个像《生化危机》中威斯克那样的有型小伙、《FF Ⅷ》中萨法那样的有志青年，所以你根本不必害怕，虽然你注定会被他们打败，但你拥有可与星矢等青铜小强媲美的生命力，没人能杀得死你。"

"我注定会被打败？那我为什么还要去迎战？"

"因为……剧本是这样写的，你不仅要绝对服从，而且还要以"背黑锅我来，送死你去"的大无畏精神去服从。"

"……"

"另外，从即刻起你会拥有属于你自己的性格，性格将决定你的命运，你以后的任何行为都将受到性格的左右，也就是说你不同于其他不知道喜怒哀乐为何物的龙套角，。你应该为此感到骄傲！"

3A的使者从公文包中取出装订好的厚厚一摞纸，交到我的手中。

"这是你的剧本，人物关系、角色背景全在里面……你背熟它。下个剧本也许会考虑让你当男主角，偶看好你呦！"

他们在找我谈话后，还分别找罗莲达校长和梅尔蒂娜谈了一番，谈的什么虽然我不清楚，不过自从谈话后她们两人就显得心事重重，似乎还刻意和我保持距离。其实我的心情也很凝重，从剧本中我得知了我的未来以及我那不知所谓的性格——我将莫名其妙的爱上那个即将来踢馆的女人。额滴神啊！ 我连她长什么样子都还没见过呢！万一，她体型之宽厚胜过巨人泰坦，性情之火暴有如伊夫里特，相貌之怪异酷似利维亚桑，拜金之严重可比用心棒（日文中保镖的含义）……而生人回避的她却对风华绝代、万人景仰的我一见钟情，任我拳打脚踢、刀砍斧剁都死粘着我不放，并发重誓写血书非我不嫁！如是的问题困扰了我N久……



按照剧本，我在与那个女人邂逅前要做几件大事。第一件就是要亲手创造一个名叫贝林的人工生命体，虽然贝林的性质和我完全一样，但在剧本中他显然没我重要，这让我除了烦恼和无奈外，还有些许的自豪感。不过创造的方法我可完全不懂，毕竟我不是研究人类胚胎学的，一切都将按照3A那些扛把子们给定的设计图去完成。

看看剧本，下面我该率领贝林去精灵之森绑架一名女性精灵，在那里我还要初次展示自己的魔法力量——召唤出一条不死的尸龙阻击精灵的追兵以及利用人面鸟腾空而去。看样子会很刺激！可实际的情况却大大出乎我的意料，当我将那名女性精灵扛在肩头时，一种从未体验过的重量感压在我身上。

"JJ……你到底有多重啊？"

"不知道。"女性精灵趴在我肩头回答。

"怎么会……会……会不知道自己的体重呢？"我喘着粗气追问。

"我只是个过场角色，3A并没有给我十分具体的设定。"

"可恶！居然安排我背一个死跑龙套的！"我愤愤地说。

"其实……我是个演员。"女性精灵正色道。

"劳驾……帮我看下剧本……下……下面该……干什么了？剧本……在我外衣里怀揣着。"

"哦……等等……我看看……噢……下面是……你背着我向前狂奔……"

"狂奔？背着你？狂奔到何时？"

"直到那个叫贝林的家伙哑着嗓子对你说：'理查德大人，怎么办，追兵的数量太多了。'"

"我是个读书人耶！我的职业是魔法师耶！这种消耗大量体力的任务怎么会让我去做？有没有搞错？"

"没有搞错！"3A使者的话再次回响在自己的

注1：3A为tri-Ace的简称。 注2：《女神侧身像 蕾娜斯》共存在三个结局，要达成A结局（Best Ending）必须触发与理查德相关的情节。



耳边“理查德！下个剧本也许会考虑让你当男主角。偶看好你呦！”

面对3A使者的软硬兼施，我没有选择。我用衣袖擦了把汗，一咬牙，发足狂奔。我不知道自己奔跑了多久，法师长袍已经被我的汗水完全浸透。眼镜片上布满的一片汗雾，让我的视线越发模糊。我先后撞到了一棵大树和一块岩石，撞到大树时，我只是浑身剧痛、气血翻涌；与岩石的相撞时，却令我浑身散架、韧带抽筋。我再也跑不动了，扶着岩石不住的喘息，并一边用长袍的袖子不停地往自己的脸上扇风。

“理查德大人……”

贝林终于说话了，看来可以结束这段剧情了。

“剧情触发点在前面那片森林中，理查德大人。”

“什……么……？”我几乎不相信自己的耳朵，摘下眼镜盯着贝林。

“您……还得继续狂奔……”贝林不紧不慢地说。

“我说……大哥……你不能在这里提前说台词吗？”我几乎是用恳求的语气对贝林说。

“不能！我必须绝对服从3A的安排！”真是意料之中的回答。

“我……实在是……不能跑了……容我歇会儿……慢慢地走吧……跑是肯定不行了”这似乎是我目前所能做到的极限了。

“您最好快点赶到前面的森林，3A在这里并没有给我们过多的时间。”贝林机械地说。

“那……你替我背着这个精灵吧……”

“不行！现在必须由您来背。只有在到达那片森林后……我才能接替您。”

“……”

可恶的贝林还算懂得察言观色，见我一脸不爽，终于不说话了。我又歇息了一会后，背着精灵一晃三摇地向剧情触发点走去，看上去近在咫尺的森林，实际上居然会那么远……

在目标森林的入口，我体力终于透支，摔倒在地上。看下伏在我背上的精灵JJ，额滴神啊！她居然睡得正香，还在打鼾呢！再看贝林，我险些当场晕倒。他居然跟没事人一样的一边哼着王菲阿姨的成名金曲《Eyes On Me》，一边欣赏四周的风景。头上还插了一朵在森林中采摘的牡丹花（贝林语：那叫守正戒淫花，正义侠客的象征。什么也不懂！），乐得像朵仙人掌似的，脸上的粉刺都乐出来了，整个一副花痴相。（贝林语：那么不会审美呢？这叫花痴相啊？这是标准的猥琐相！）

“我不干了！”精神和肉体均已忍无可忍的我用最后一丝力气将女性精灵从肩头扔到地上，并命令贝林：“从现在起，你来背她！”

“不……”

“不许说不！这是身为大人我的命令！”

“不！我必须忠实的执行3A的命令！力求表现出色，争取更多的出场机会，这是我现阶段的首要任务。”

“哦？贝林先生，在剧情中你的戏并不多吧？”我见来硬的不行，马上换上一副笑脸，并压低声音说：“刚才你也听到3A使者的话了，下个剧本我有可能是男主角哦，我带着你，让你有多多的出场机会，怎么样？”

“这……”贝林似乎有些心动。

“只要你帮我把这个该死的精灵背到森林中，我可以担保让你在下个剧本中出场。你只需要背着她走几步而已，很合算的交易啊！”我深深的知道一个出场机会对于一名角色是具有必杀的诱惑力，尤其是像贝林这样跑龙套的小角色，这些都是跟3A学的。

“好……好吧，我背可以，但……您要保证下个剧本一定带着我一起出场！”我从贝林的眼中看到了渴望的小火苗。

“我对灯发誓！如有虚假，灯灭人亡！”我一本正经的发誓，心中却在暗笑：“这个傻瓜！我就是晃点你，又能怎么样？”

“那我们走吧，理查德大人。”

“GO！”摆脱了身上的包袱，心情也格外的好，连说话也底气十足，真可以称得上是精神抖擞、意气风发。

可惜，我得意的笑容还没在脸上消失，贝林就说出了那句我曾经像初恋一样期盼的台词。原来距离剧情发生点只剩下一只40号皮鞋的距离，就算是匍伏前进也用不了30秒。难怪那家伙会答应去背精灵，也许他也正在暗笑！笑我是个傻瓜……

“理查德大人，怎么办，追兵的数量太多了。”

“别紧张，贝林。”郁闷归郁闷，台词还是要说的，“你先继续往前逃，绝对不能让这女人被夺回。”

“是！”贝林木讷地回了一声后，便带着女性精灵继续奔向森林出口。

“下面是我的个人秀。”我清了清嗓子，翻开剧本（我没记住台词－－b）读起了咒文“我乃委身于悠久时光者，记住我的名字，不知者当怪自己愚昧！铭刻于心吧！我名理查德·瓦雷斯！此名将化做冥王之烙印，对汝等下达审判！乞求灵魂救赎者，即刻集结于此！”

巨大的尸龙出现了！它居然长得那么对得起玩家！虽然早知道这个家伙属于不死系生物，却万万未料到它的腐烂程度居然如此让人触目惊心！3A不会是把《生化危机》新作的最终BOSS租借来客串的吧？

“早知道就不吃早饭了……呕……”我有点想吐。

“你们……呕……这些木偶竟然敢攻击人类？真……不像话。”我强行忍住早饭为争取独立自由而在胃部发动的剧烈无组织游行，并努力抑制自己的目光、余光等全部具有视频功能的可视射线不去扫描尸龙的状态，结结巴巴地继续读着自己的台词。

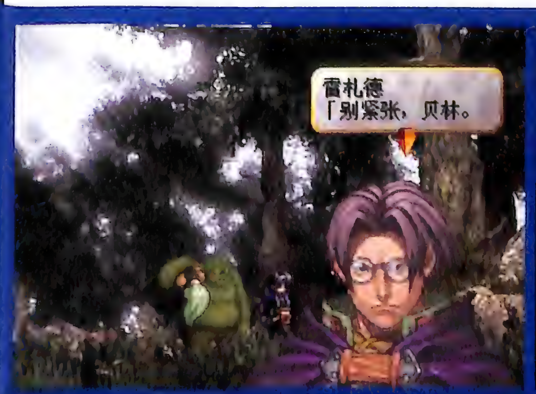
我煞有介事的对空招了招手，人面鸟从天而降。

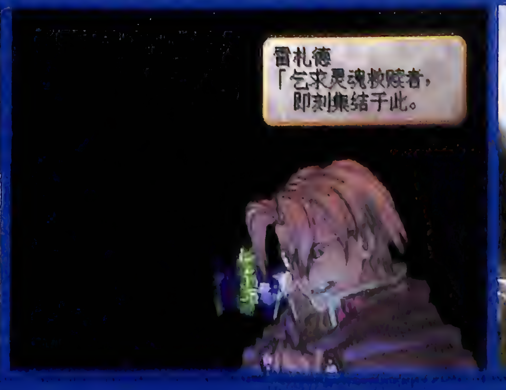
“我那最得意能消化能蠕动的胃啊！那只感染了t病毒（贯穿‘《生化危机》系列’的恶性病毒，是使人类丧尸化的引导物质）的龙已经令你倍受煎熬，现在又出现了一只线粒体异变的鸟，你将受到何等的蹂躏啊！”我仰天长啸。需要说明一下的是，这个我临场即兴发挥的动作之所以没有象神雕大侠（罗莲达校长曾经给我讲过此人的事迹）那样直接做出长啸，而先要仰天，是因为仰天可以利用地心万有引力有效地防止早饭倒流并从口腔中溢出。

“快！骑到偶背上来！”不愧是人面鸟，居然真的会说人话，而且说得坚定有力、不卑不亢。

“考验我魔法师意志力的时刻到了！我要证明我是个坚强的人！”我这样鼓励着自己，虽然我的心里对自己所谓的魔法师意志力很是信不过。

果不其然，事实证明了很多事情都不是意志力所能控制的。就像我不能控制自己的肝脏分泌酶一样，飞天后的颠簸感协助起义的早饭攻破了我胃部的最后一道防线，我一边要顺应剧本以一副得意忘形的样子骑怪鸟、翱蓝天，一边还要在画面切换的瞬间不停地呕吐。一时间人面鸟变成轰炸机，不停向精灵之森空投我的呕吐物。唉！可怜的精灵保洁员……一群愚昧的精灵弓箭手妄图狙击我们，看来他们不明白一个道理：除非3A有安排我们被击落的剧情，否则我们是绝对的不死之身。不过，不明白这个至高定律的不止那些精灵，我丑陋的临时座骑人面鸟似乎也被蒙在鼓中。面对弓箭，它不住的大叫“偶上面有人！”也不知道是想告诉人家要射别射我和我上面的人，还是想说我在载人飞行、要以人为本，请手下留情。在人面鸟惊恐的叫声中，我的处女秀就这样收场了……







由于有了这次动作戏的经验，之后与被绑架的女性精灵的纯对白演出，我显得老到得多了。基本上掌握了热情的真实和情感的逼真，并时刻注意规划情境、抓住最高任务，贯穿行动线也极其连贯潇洒，不但体验还注意形体的表现，连最重要的交流适应也演绎得完美无缺。不过我并没有因此而自满，因为我知道目前为止的一切都只是瓦尔基里登场前的铺垫而已，包括即将被我害死的罗莲达校长夫妇。

实际上我一直背负着千古不白之冤，由于天生俄狄普斯情结（即“恋母情结”）的作祟，我对罗莲达校长只有敬仰和爱戴，敬仰犹如滔滔江水连绵不绝、爱戴犹如黄河泛滥一发不可收拾。我怎么会忍心加害她呢？一切都是3A的阴谋，无论是绑架她的老公，还是叫使魔把她引到那座3A出巨资为我装修的5星级个人别墅：理查德塔。这一切都是3A派人做的，和我没有任何关系，即使是在若干年后，玩家们仍然将这些罪恶算到我的头上。额滴神啊！难道是因为我长得太帅了，从而过分的引人注目，即而遭人嫉妒陷害？可是长得帅不是我的错啊！

我至今仍记得罗莲达校长在生命即将消逝的瞬间对我说的那番话：“我错了，我真滴错了，我从一开始就不应该嫁过来，这样我的夫君就不会死，我的夫君不死，我也不会沦落到这个伤心的地步……”

“假如生命是偶然的邂逅，那死亡就是必然的分手，请安息吧！”这是我沉默了N秒后说出的惟一一句不伦不类的话。

经过漫长的等待，我终于见到了传说中的瓦尔基里。果然如我所料，她并非我喜欢的女孩类型，我的梦中情人是那种眼睛大大的、睫毛长长的、鼻子高高的、身材小小的、耳朵软软的、牙齿白白……（旁白：那是驴！）

可是根据剧本我不仅要喜欢她，还要表现出一种区别于正常人的激情，也就是人们常说的BT（即变态）。为此我曾私下演练了很长时间，实践检验的结论就是：装BT真的很难。好在这段过场剧情还不算长，因为战斗的发生令我的尴尬和发窘没有持续很久。取而代之的是瓦尔基里及其众多凶残手下对我非人的摧残。紫炎石和魔晶石伴随着A型B型O型AB型血四处飞溅，不一会雪白的墙上已经五彩缤纷，早知道这样就应该建议3A在装修时刷防水涂料，看来收拾残局、打扫卫生又有得我忙了。

“住手！不要破坏劳动人民的心血！”这是我发自内心的正义呼喊。

那些侵略者仿佛没有听到劳动者的心声，继续长刀短剑的向我招呼。不是我本领不济，而是好汉架不住人多，经过一轮又一轮的摧残，我终于倒在了冰冷的地板上，倒下的瞬间我看到了“净化完了”4个大字出现在瓦尔基里的头上。

3A的救护小组真的不错，在我刚想扔下几句狠话前，他们就将我抬上救护车抢救了。由于这个过



程后来被3A剪辑掉，所以就变成了我说了几句豪言壮语后利用什么移动方阵逃走。有点常识的人应该都知道，一个没有任何战斗经验的柔弱正太被砍了100多刀后，能不死已经很难，怎么可能会生龙活虎的丢下几句狠话并悠闲的离去呢？那都是3A的替身演员的敬业工作。

我足足住了一个星期的院，本来以为会因此而暂停的剧情，3A再次派替身搞定。等待着我的将是我期待已久的戏啊！是与萌得出水的梅尔蒂娜的对手戏啊！（抱歉！其实我是俄狄普斯情节+LOLI控双重性格，惟一不感冒的女人就是瓦尔基里。）我不禁对自己的存在价值产生了一丝的疑虑。

“按照原定计划，这场戏应该由你从头带到尾，可是因为你的意外受伤，导致偶们剧组以及决策层不得不动用替身演员临时救场，替身演员雇用费以及你的医药费将会从你之前的劳务费中扣除。”来医院探视的3A使者如是说。

“这些费用应该由这个事故的直接责任人也就是那个叫瓦尔基里的女人来支付，由我支付这不公平！”我躺在病床上争辩着。

“她吗？她当然要支付费用。不过她要支付的是被她破坏的理查德塔的二次装修费。你的费用由你自己支付。”

“……”

“明天你就可以出院了，下面的剧情你要坚持演出，要有专业精神啊！偶看好你呦！”

“使者大人……既然有替身演员，为什么不将整部戏都交给他们来演呢？我只是个没有任何演出经验的小白而已……”我迟疑了一下后将自己先前的疑虑说了出来。

“哦……这个吗……原因有很多。最主要的原因是……那些替身的雇佣费太贵了。我们的预算很有限……”

“……”

我回到理查德塔继续进行着漫长的等待，虽然等待有些无聊，但没有生命危险。而且后面和我有关的剧情中，也没有能实际构成生命危险的事件。用剧本的话讲，之前发生的一切都是为了以点带面的凸现我的BT本性（－　－b，BT就要挨打吗？），而即将发生的事则是为了表现我的亦正亦邪。从我本人的角度来讲，我对后面的剧情可谓无比的期待，因为我非常崇拜那些亦正亦邪的偶像级人物。比如《FF V》中的基伽美什，这位大哥的事迹曾让我悠然神往了无数个日夜；这位仁兄的经典语录，我不仅倒背如流，还早、午、晚三遍默诵；每当有基伽美什的劲歌热舞表演或FANS见面会的时候我都会连夜排队买票以求与偶像一见，虽然从来没得到过他的签名或与他合过影，但我依然很满足。

其实原因很简单：他和我一样都是人工生命体。现在我也拥有了可以成为这样类型角色的机会，怎能不叫人兴奋？错过了与梅尔蒂娜的对手戏，这个机会我绝对不能再与其失之交臂！时间一天天的过去，我的期待却始终没有到来，最初的兴奋已逐渐淡化，取而代之的是心里的焦急，最后，连焦急都不复存在了……

又过了很长的时间，3A使者来传达命令，命令很简单：再次带上贝林同学前往精灵之森，重新绑架一次女性精灵。

“为什么会这样？我所向往的铃蓝草原呢？”我忍不住问道。

“上一批玩家没有达成A级结局的出现条件，这次是重新开始的New Game。”

“额滴上帝以及老天爷啊！！”突如其来的打击令我只想奔腾咆哮一番后找个没人处了却余生。

“不要怨天尤人嘛！”3A使者的话突然让我有一种想一拳打过去的冲动（如果我可以的话……）。“看看当年《钟楼1》中命运坎坷的珍妮弗吧。人家还是个女孩子，即不会魔法也没有体力，却能够做到无怨无悔地服从组织安排，人家的分支路线一旦出现问题，可是连命都没了，人家说过什么吗？没有！再看看你！你不觉得惭愧吗？”

“可是人家好歹也是个主角啊？”我不服的反驳。

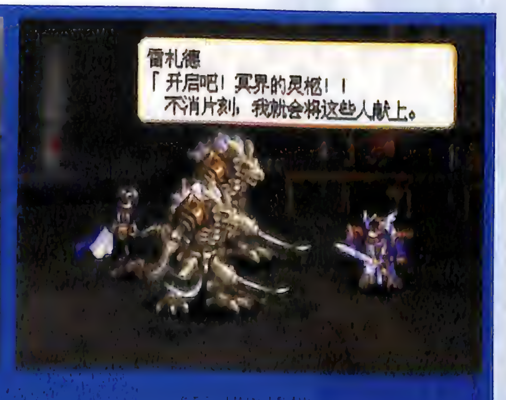
“配角也有啊！初代《生化危机》中的巴瑞大叔。那么大的岁数了，人家卡普空安排他在分支剧情中死去，他就毅然决然的死去，绝不和组织讨价还价，死得那么彻底、那么干脆。还有瑞贝卡……”

“好了！我明白了！我服从组织安排就是了！”我截断3A使者的话，主要是我怕我真的会忍不住动手揍他。

贝林听到这个“噩耗”后，显现一丝窃喜之色，我当然明白他窃喜的原因，作为一个跑龙套的能够在相对较短的时间内重回舞台，怎能不喜？我旁敲侧击的不断提醒她：你的这个机会是牺牲了我在铃蓝草原的外景拍摄才换来的。我的目的很简单——让贝林对我充满感激之情，从而替我去背那个体重未知的女性精灵，有些被喜悦冲昏头脑的贝林居然爽快的答应了……这个傻瓜！

以赏花、赏水、赏秋香的心态（旁白：秋香是谁？那个女性精灵吗？）在精灵之森潇洒了一圈，顺便还完成了剧本的内容，心情说不出的舒畅！至于贝林的感受如何？我不知道也不想知道。不过，看样子他的感觉也属于良好的范围。真的很佩服他的体力，简直可以和丧尸媲美。有这么个壮劳力+跟班，就是再来一次New Game我也不怕了。看咱这IQ，太有成就感了~~哼哼哼！呵呵呵！哈哈哈！（对不起！八神君！我不是有意抄袭您的笑声的！）









不久以后我听说，3A在我住院期间召开了紧急会议，会议首先公布了因雇佣替身演员而导致的预算赤字，然后讨论并总结了我受伤的前因后果以及日后如何避免类似事件的发生。其中最重要的一项结论就是：理查德同志因在精灵之森的任务中体力透支，影响了战斗时的反应速度，直接导致99%的可回避攻击的回避不能，最后会议决定：取消剧本中理查德同志的强体力劳动，改由贝林同志负责完成。（怪不得贝林答应得那么爽快！我白白浪费那么多口水和脑细胞，这种挫败感真令人沮丧5555……）

时间的流逝与回转、生命的消散与轮回在我的身边不断的重复着，最初还为可以补上与梅尔蒂娜的“情感交流”不禁欣喜，现在就连那我梦中的场所——铃兰草原也去了无数次。我不再为梅尔蒂娜的清醇而内心骚动，也不会为自己有机会成为瓦尔基里的救世主而沾沾自喜，数不清的重复演出令我麻木，用3A的话讲：是我演技成熟了。而我却不这么认为，因为我自己知道：我需要新的刺激，就在这时，我听说了红莲迷宫这个名字……

在一次New Game时，我从和梅尔蒂娜的聊天中得知世界上存在这么一个号称终极迷宫的地方。据梅尔蒂娜讲，在上一轮Game中她曾经跟随着瓦尔基里去过那个地方，那是个强敌倍出的神秘之所，自恃够狠义气兄弟多的瓦尔基里在那里曾经被一群小老鼠咬得体无完肤；那是个藏有无数秘宝的梦幻之地，可爱的梅尔蒂娜曾经借助秘宝的力量将自己的魔力提升到了极至，而且上一轮中瓦尔基里因未集齐什么红莲宝珠，所以足迹并未踏遍整个迷宫，也就是说这个神奇之地的大部分区域还是个谜。这些消息让我的血液再次沸腾，马上向3A提出了前往红莲迷宫的申请，并得到了3A的首肯。

在完成了本轮New Game中铃兰草原的拍摄后，3A用砖车（确实是运砖的车，据说这些砖就是装修迷宫用的建材……）将我送到了红莲迷宫。这里大概比我的理查德塔大4、5倍，装修得也很别致（怎么会不别致呢？用了那么多的砖）。

“不愧是终极场所啊！”这是我到达迷宫后说的第一句话。

“欢迎你来到这里！理查德！”一个人从背后拍了下我的肩膀。

“你是……不死者之王？”我认得他是布拉姆斯，在A级结局的路线上曾经和他有过数面之缘。“你怎么也在这里？”

“没办法！在不死城我呆得气闷，申请出来走走，散散心嘛！”

“我也是！”

“唉！每天就呆在同一个地方等待瓦尔基里的到来，实在是无聊！RP好的话，可以在A结局之路上多露几面；运气差的话，连多出场几次的机会都没有。听说有这么个迷宫存在，我马上向组织申请过来看看，来到这里，心情好多了！”

大概是同病相怜或感同身受吧？不死者之王的话令我有一种想哭的感觉，从这天起，我和不死者之王成了莫逆之交。有类似经历的人总是能相处得很好，由于和不死者之王的宿舍离得很远，我们还经常在一起喝酒聊天，在酒酣耳热时我们还会互道烦恼和苦闷，说者口沫横飞，听者叹息称是。

当然，3A并非真的是想让我们来这里散心，严格的讲我在这里执行的任务和在理查德塔没有区别，都是等待瓦尔基里到来，然后和她动手过招，一旦输给她后，我的人就是她的了。请不要误会，我可没有以身相许之意，而是因为3A和她签定了什么协议，以我在迷宫中的使用权限和瓦尔基里展开的一场豪赌，如她输了，她在这轮Game的劳务费3A就有权扣发。阴险的3A啊！吃亏的总是我们……

我和不死者之王私下约定，等瓦尔基里来了之后，我们都象征性抵抗几下，然后投诚。瓦尔基里虽然讨厌，但毕竟是我们人工生命体一族，那场赌博让她赢比让3A要好……至少在心理上是这样（谁让3A没事总剥削我们这些工薪阶层的血汗钱），最后我和布拉姆斯都加入了战魂的大军。

在大军中除了我们2个非战魂，还有奥丁主神身边的红人，传说中的弗蕾大姐。根据史书记载，弗蕾在奥丁身边的地位只有韦爵爷当年在康熙爷心中的分量可以媲美，别误会，我并没有读过什么金大侠的封笔名作，韦、康的事迹是在一部名叫《鹿鼎记》的PC Game中知道的。做为人工生命体的前辈，韦爵爷也是我的偶像之一，我们的目标只有一个，就是协助瓦尔基里打败这个迷宫的王者——昴翼天使。

虽说并无夺妻杀父之冤，但这厮居然敢自称是红莲迷宫的纯情房东，视我和不死者之王等帅哥猛男为俏房客。既然物业部门的3A听之任之，那么打倒她就是作为小区业主的我等之维权行为，理应受到大众及媒体的支持与鼓励，乃是正义之举。

说归说，昴翼天使这个富婆的难缠程度可是远在瓦尔基里那个泼妇之上。被我等怒扁一通后，居然仍能站起反扑，而且出手毫无章法，浑身齐动，双拳六翼外带腰肩背胯臂均参与攻击，附加头顶口咬踩脚趾，十足的泼妇打法。许多年后，我才知道，这套功夫大有来历，名曰女王乱舞，乃是昴翼天使在游戏人物经验交流座谈会上从《FF Ⅷ》中的赛尔的特殊技中悟得的绝技。

不死王因身先士卒，率先被女王乱舞击倒，并由诗帆等救护队员抬到后方进行人工呼吸30分钟之久方恢复心跳，替补不死王出场的弗蕾因其赫赫威名本被众人寄予厚望，不想也于二马错蹬之时惨遭乱舞狂袭，全靠救护小组救治及时，才免去终身拄拐的厄运。

我由于站在队伍最后方，暂无性命之忧。泼妇如此神勇，大出众战魂意料，经过短暂的阵前会议，制订战术如下：

1、由男性剑客们发扬牺牲小我，成全大你的精神，以蛮治泼，用武力强行推倒泼妇+LOLI的昴翼天使；

2、在其倒地瞬间，由弓箭手组成的第二梯队迅速扑上，用美式橄榄球队员的叠罗汉方式将其压住；

3、由我率领的魔法师第三方队，以氟氯溴典等卤族强氧化元素配合镧系、锕系各种放射性物质（3A管这应该叫失传已久的禁断魔法！）向这一摞人玩命投掷。

基于战魂们已死过一次不会再死的理论（邢育森版瓦尔基里：已死过的人怎么死？怎么死？他怎么死？），所以死的只会是泼妇。实际上这是损人不利己的两败俱伤战法，从事后我等魔法师在职业病院放射病科的住院病历中可以证实这一点。





时光荏苒，在无数次与泼妇骂街和械斗中表现出色的我积累了大量人气。据3A的市场调查结果表明，我的FANS数量已远远凌驾于其他演员。我有些开始不满现状，凭什么我的戏那么少？为什么我的薪水这么低？我多次向3A抱怨其对我的不公，但每次非但没有解决实际问题，还换来了去3A补习班进修外语的苦差事。3A说这是为了让我走向的世界而进行的铺垫，我认为这只是一双小2号的鞋，但后来的事证明我太单纯了，因为他们居然真的让我分别用那些外语去演出，而且我一旦在口语以及演技上出现任何纰漏，3A都会将扣发当月薪水的通知单装在一个信封中寄给我，这双鞋绝对不止小2号……

我开始后悔自己的愚蠢，愚蠢得居然将满腹的牢骚发给3A听，我为年轻付出了代价。面对3A，逆来顺受才是王道。愿上帝以及老天爷保佑我！别让我再次进修的机会了。也许上帝以及老天爷似同宙斯和奥丁正在玩麻将角逐雀圣称号吧？他们并没听到我忏悔后那带有诚意的画外音，进修不但没有终止，其等级还不断的提升。这次3A让我学习的是中文……那可是号称世界上最复杂的语言啊！听说其深奥程度远胜卢尼文字，不过这次的教师却不是那些3A的使者，而是另外一群人，从3A对这些家伙的礼遇有佳可以看出这些人的来历定是非同寻常。中文学习历时整整20个月，这段时间我整天都处于大脑浮云+思维RP状态，那群家伙摧残莘莘学子的能力远胜3A，白天上完必修课，晚上还逼我另交学费进补习班补课（据说这是照搬中国的教育体系）……拿到毕业证的当天，我就被3A用煤车（确实是运煤的车，据说这些煤是红莲迷宫冬季取暖用的……）再次拉到红莲迷宫，开始了汉语演出生涯……

这次的红莲迷宫和以前似乎有些不同（废话！冬季供暖要增加暖气片的！不知道吗？），轻车熟路的我跟随大队伍再次来到昴翼天使家门前时，瓦尔基理用中文对我们说："大家小心！这次的敌人与以前有很大不同！"

我很不以为然，心想：泼妇我也不是没会过，大不了就是再到放射病科住几天，有什么了不起？可



是……我错了！我真的错了！这次昴翼天使居然把平时一块玩牌三个泼妇麻友找来助阵了！我们要一次性的面对四个泼妇！

我倒下了，被4个泼妇用高跟鞋圈踢而倒。再次重申！可不是我本领不济，而是任多大的英雄好汉都怕圈踢！没见以西楚霸王之勇也在十面埋伏之圈踢下自刎而死（这是在学中文时，那些迷般家伙教的中国历史知识），何况我乎？再者我是队伍中最后一个倒下的人，绝对可以说是虽倒由荣。轧道机（据说这辆轧道机是3A特批的，它本来在《VP2》影棚的施工现场来着……）把我送到了医院，这次3A没有让我自己支付医药费，直觉告诉我这绝对不是3A良心发现，估计是因为这次受伤的人太多了，他们怕众演员集体闹罢工吧？等等……不会是3A直接把费用划到泼妇们的帐上了吧？万一泼妇们因此而一时想不开，集体悬梁自尽，我岂不是没有报仇雪恨的机会了？

这次我受伤的程度比与瓦尔基里初次交手时那次还要严重，最主要的是我俊俏的脸上像用了10几年的D版光盘一样留下了N道划痕。也就是说，我被毁了容！该死的泼妇，告诉她们别打脸的！

考虑到我现在的明星品牌效应，3A为我做了整容手术。以一个叫哈里·波特的家伙的尊容为参照物，我的脸如凤凰涅磐般重生！不过我对这副本不属于我的容貌还算满意，毕竟我和那个什么波特都是魔法师，并且都戴着一副金丝边眼镜，惟一不同的是，我是为了耍酷，而他是近视。



新的容貌代表着新生活的开始！"努力吧！理查德！"这是3A对我的鼓舞之言，通过以往对他们的了解，我知道应该还有下文。"虽然出了这么多意外事故，但偶们对你的表现总体上还是满意DI！当初偶们曾经多次承诺过，下部戏让你当男主角，偶们是不会食言DI！"

"真的！！"我有些怀疑自己的耳朵是不是因泼妇们的暴踢而出现幻听现象。

"当然是真的！"

"多……多谢提拔！请直说吧，我需要准备些什么？"我兴奋的问道。

"首先是体能训练！主要是以速度和耐力的培养为主。初步计划是每天背负40公斤铅块进行500米折返跑2000次，完不成任务扣发当月薪水+不准吃饭！这是结合龟仙流和中国男足的体能训练方式，开发出的专门针对你的体力升级系统。你只需要随便给几百元升级费就可以参加体能训练了。"

"什么？又要交钱？"

"当然了！体能训练需要场地吧？需要器械吧？需要陪练吧？需要美女拉拉队打气加油吧？这些哪个不用钱？"

"……"我的心在不停的咒骂3A的贪婪，虽然我知道这一点用也没有。

"其次是抗击打能力！在《VP1》的拍摄过程中，魔法师这一职业容易受伤的特性引起偶等重视，所以在新作品《VP2》中偶们将赋予魔法师最高的防御能力。《VP2》中的其他魔法师由于未在《VP1》出过场，属于直接以新面孔面对玩家，偶们只需要随意设定原创其各项能力就可以了。但是……你不同，你属于老演员了，而且也有一定的知名度，偶们不可能也不想用新人替代你，由于你的演技特点、能力特性在《VP1》中就已经成型了，若想增强防御能力……只有靠自我修炼！"

"怎，怎么修炼？"我恐惧的颤声问道。

"问得好！听到修炼感觉心痒难搔了吧？偶就说你具有苦行者的魄力嘛，果然没看错你！好样的！偶们为你安排的修行项目是铁布衫！"

"铁布衫？"

"没错！铁布衫！源于中国福建省以北七十公里汕尾以南三十海里之南少林！练成之后全身坚硬如铁，刀枪不入水火不侵！五日练成，收费800！"

"只有我一个人练？"对于3A的乱收费我已经习以为常，但对于只让我一个人进行修炼我却很不平衡。

"你的老朋友不死者之王也一块修炼。"

"他也练铁布衫？他的防御力已经很强了啊！"听到布拉姆斯也在，我那孤独倾斜的心似乎平和多了。

"他练的是源于泗水铁掌帮，威力无穷，任何人被击中，五脏碎裂而导致送医途中不治的铁砂掌！你也想学吗？两日练成，收费600！"

"……什么时候开始修炼？"

"即刻开始，直至《VP2》开机为止！"

"那《VP2》什么时候开机呢？"

"未定！目前还处于个可行性计划阶段，摄影棚的搭建还在进行中……所以实际开机日期还是未知的！你需要做到未雨绸缪，别的事情由偶们决定！"

痛苦而无尽的修炼象一条自行车里带一样捆在我身上，挣又挣不脱……每天的大强度训练和经济拮据产生的方便面生涯使我体重骤减，我真的快崩溃了。《VP2》开机日期日益临近的消息是惟一支持我没有倒下的支柱。正式开机的前2天，3A使者又







飘然而至……

"昨天总部召开了《VP2》开机前的最后一次例会。对于你在《VP2》中要扮演的角色有一些小小的变动。"

"不会是不让我上了吧？我都修炼了这么长时间了！"不祥的预感让我的声音有些哽咽。

"当然不是！偶们是不会食言DI！不过……你也知道，前不久偶们3A的上一级总部有些变动，总部收购了另一个知名的演出公司Square……"

"我知道那个公司！大型舞台剧《Final Fantasy》就是它们出品的！我的偶像基伽美什就是它们的签约演员！"说到基伽美什，我显得有些激动。

"不错！它们是家实力雄厚、人才济济的公司，能把它们纳于麾下是件幸运的事。但是，由于公司老总们基于合并后未来发展的走向以及其它等多方面的考虑……决定由Square派出一名演员以交流经验为目的出演偶们新剧的男主角……"

霎时间，我的脑袋仿佛被雷神托尔的神锤重重砸了一下，嗡嗡做响，半天才说出一句"我……呢？"

"正如偶之前说过的，偶们知道你是个非常专业的演员，所以偶们会安排另一个角色让你演……"

"不会是……只有三句台词的律师吧？"我紧张的问道。

"律师？你在说什么？偶们这是古装戏耶！偶看你应该再做个脑B超检查下……偶怀疑你有些脑震荡后遗症！"

"不是就好……那我的角色是？"

"是那个大反派！也就是最终BOSS了。"

"好！这个角色对我来说也是个挑战，我会积极准备的。"我松了口气，老实说只要出场的机会多，我倒是不太在乎演的是否是正面人物。

"这次你的档期也许排得会紧一点点……因为除了剧情上的演出外，你还要同时负责红莲迷宫第3层的保卫工作。不过还有一点需要注意，你在那里被收服后，要做好随时同大部队出征去讨伐最终BOSS——也就是你自己……的准备！"

"我……去讨伐我？这是什么概念？"3A的话让我感到我可能又遭到他们暗算了，我就说好差事3A不会想着我嘛。(－ －#)

"大概是这样……"3A使者清了清嗓子。"到时候你需要一人同时演2个角色，偶们不会派替身演员或利用拙劣的分镜头来干扰你挑战难度的决心！其实也很简单，你只需要保证自身速度能够游刃有余的来往于正义大部队阵营和邪恶大反派匪巢之间就可以了。恩……初步估计能达到音速就差不多，从你的体能训练的成绩来看应该问题不大！"

"……"我现在非常极其特别的确定一定以及肯定我是被算计了。

"台词方面……也没什么特别的，即兴发挥就可以。比如，当你要以最终BOSS的身份消灭正义大部队的你自己时，正义的你可以这样设计台词——

正义："慢着！杀我可以，不过得先说明了，我到底死在谁的手里？"

邪恶："废话！我呀！"

正义："我——是——谁——？"

邪恶："我怎么知道你是谁？"

正义："问题来了吧？"

邪恶："什么意思啊？"

正义："这得从人和宇宙的关系开始讲起了，在你身上一直以来就有一个问题缠绕着你……"

邪恶："什么问题？"

正义："我——是谁！"

邪恶："这……我已经知道了！"

正义："不！你不知道。你知道吗？你是谁？理查德吗？不！这只是个名字，一个代号。你是理查德，我也是理查德，他们都可以，把代号拿掉之后呢，你又是谁？"

邪恶："我不知道！我也不用知道！"

正义："好！好！那你再回答我另一个问题。我是谁 ？"

邪恶："这个问题已经问过了 。"

正义："不！我刚才问的是本我，现在问的是自我 。"

邪恶："这有什么区别吗？"

正义："举个例子，当我用我这个代号来进行对话的同时，你的代号也是我。这是否意味着你就是我，而我也就是你？"

邪恶："这个问题没什么意义嘛！"

正义："那就问几个有意义的。我生从何来，死往何处？我为何要出现在这个世界上？我的出现对这个世界意味着什么？是世界选择了我，还是我选择了世界？"

邪恶："够了！"

正义："我和宇宙之间有必然的联系吗？宇宙是否有尽头？时间是否有长短？过去的时间在哪里消失，未来的时间又在何处停止？我在这一刻提出的问题还是你刚才提到的问题吗？"

邪恶："我杀了你！"

正义："是谁杀了我？而我又杀了谁？"

邪恶："是……我杀了我？"

正义："回答正确！动手吧！"

"于是战斗结束，净化完了！大概意思就是这样，你好好准备一下。"3A使者如相声灌口般滔滔不绝的侃谈着为我"构思"的台词，声音奔放豪迈，口水也如吃了《魂斗罗》中的S+R一样，在狂侃声伴随下呈规则扇面状不断洗礼我的秀美玉面，然后又例行公事般地拍拍我肩膀，丢下一句"偶看好你呦"匆匆离去。据说是赶着回总部参加公司的什么庆功酒会，只剩下我站在那里还在细细地回味。回味的什么我自己都不清楚，也许是在回味那段抄袭吕大侠的台词吧？

终章

我叫理查德.瓦雷斯，大约7年前我24岁，是个即可怜又悲哀的大叔。一个叫3A的恐怖组织创造了我的生命，在创造我的同时，该组织还赋予了我变态者的称号，换句话说，我是个姥姥不亲舅舅不爱的人工生命体。现在我正赶着去参加《VP2》的开机仪式，要先经过时空隧道才能到达开机现场。我一定要赶到那里，因为那里有代表着我存在价值的一切，包括我的明星梦……我的戏剧人生虽然漫长而遥远，但只要我还活着，此梦就必定能圆，我是不会轻易放弃的……

喂——！等等我！这还有一位乘客呢！时空隧道先不要关闭哦！什么？这是通往《星海4》拍摄现场的？通往《VP2》开机现场的虫蚀洞在哪里？不会吧！还需要自掏腰包购票乘坐？有没有搞错？可恶！又被无情无耻无理取闹的3A算计了！为了明星梦，买票就买票！售光了？黄牛票也行！求求你们了！

■ 加勒比海盗



是一场盛大的樱花祭

沙沙不明白童童生活的世界，她不明白为什么童童说每天有个头条女王会对他虎视眈眈，也不明白为什么童童每天会工作到凌晨两点才回家。

"我从来没有离开过香川镇，如果你愿意的话，我很想你来。"沙沙在童童的头像变成灰色前，发出最后一句话。童童说他要去审片，还要帮头条女王改稿子。沙沙觉得童童一定过得很痛苦，但是童童说他会在三十岁退休。

"香川镇有一条很香的河吗？"童童心不在焉地问沙沙。

"是的，"沙沙有些激动，因为这是童童第一次主动问起她的家乡，"但不是河水香，是因为山顶有一大片樱花林，在春天樱花盛开的日子里，风会把樱花花瓣吹落到河里，所以我们都叫这条小河香川，不过你要春末的时候来才能看到这样的景象……你来吗？"沙沙问。

童童很久没有回答，因为他又被人拖去开会了。童童说话的时候像个女孩子，温柔的，慢慢的。沙沙在桌上用手指画童童的样子，瘦瘦的，高高的，苍白的，头发乱乱的。忽然沙沙有点担心，担心童童说他们每次开会到最后都会吵架，不知道童童是不是都会说不过人家。

"童童要什么时候才会来呢？"沙沙看着桌子上画的，只有她自己才能看到的童童，"我不能等你很久的呀，春天到来的时候，我想去找爸爸妈妈还有哥哥，因为春天我就18岁了。"

童童觉得很累很累，越来越累，虽然他才24岁，但是他觉得自己已经活了一千年。童童恨不得每天有36个小时，他恨不得自己永远可以不吃饭不睡觉，这样就可以全神贯注来工作了。终于终于，童童病倒了，不是身体的病，是脑子，突然就病了，像机器运转快了，突然就失去控制，像时间在童童的脑子里停了下来，他突然失去思考的能力。

"我可以离开一段时间吗？"童童很小心地问老大。窗外，已经是冬末。中午来上班的时候，童童看到沙沙的留言，他很想很想看看那条漂满了樱花的香川，他很想很想看那些樱花花瓣被山泉带到自己看不见的山里。于是他推开了老大的门。

童童带着简单的行李出发了，到地图上最最南边的地方。沙沙告诉他，香川镇的人们，永远都不知道什么是寒冷。所以童童拿着机票从那幢灰色的、庞大的写字楼出来的时候，他甚至连外套都没带。上飞机前，北方的寒风几乎把童童吹散，他不知道自己能不能坚持到香川镇，亲眼看看那条河，还有沙沙。

沙沙描述过她住的房子，山顶最高的那幢，深灰的屋顶和白色的墙，木框的门，木框的窗。屋前的空地上有一棵大大的，远远离开樱花林的巨大的樱花树。镇子里的人都说这棵樱花树很奇怪，因为没有人看过樱花树会长得如此高大，也没有人看过有比它更有气势的樱花树，也没有人看到过从不开花的樱花树。童童下飞机后向人打听了很久，才知道香川镇所在的大概方向，那里的人们似乎与世隔绝。童童坐了五个小时的汽车，看着汽车一路上山又下山，看着汽车一路停下又开起来，渐渐地，他的耳朵再也听不到城市的声音，除了路边树上不知名的小鸟躲在茂密得看不到树干的树上唱歌。汽车经过几个小小的村庄，车上的人下去又上来。终于，童童被丢到一个岔道上，树下有一块巨大的石头，上面用红色的油漆写着：香川镇。

"顺着小路进去，不要走别的岔路，你只找有光滑石板铺成的小路走，大约四个小时之后，你会看到很多樱花，你再顺着河流一直往上，这样你就能看到香川镇了。"童童按照司机的话一直顺石头铺成的路前进，虽然是冬天，但是一点都感觉不到寒冷，甚至还有些热。

城市里是看不到这样的风景的，童童一路拿着相机拍照，脚步也渐渐离开了石头铺成的小路。

天色完全暗下来的时候，童童才发现自己到现在为止还没有看到一棵樱花树，头顶是漆黑的苍穹，还有猫头鹰的叫声，童童有点害怕，漆黑的森林里，完全不知道自己的方向。

汗水顺着童童的脖子滑下来，在漆黑的夜里行走很困难，对于才离开写字楼的童童来说更是这样。他一点一点地挪着步子，如果哭有用的话，童童早就哭了，他在心里这样对自己说。

前面不远的地方有灯光，大概是在半山腰。童童一直顺着他认为是路的路向前走着，隐约看到灯光的时候，他高兴得几乎叫了起来。

黑黑的洞口就在眼前，刚才看到的也不是灯光，是一堆正在燃烧的篝火。

童童看看四周，没有人，也不知道这堆火是谁生的，"无论如何，我也不能再前进一步了。"

童童垂头丧气地坐了下来。

“你真的来了！”山洞外是一个很好听的声音。

“谁？”正迷糊着快睡下的童童被惊醒。

没有人回答，童童顺着火光向上看去，一条粗布的、深灰的裙子，一张有着粉红色微笑的脸。

“是你吗童童？真的是你吗？”粉红色的微笑向他走过来，蹲在童童跟前，“我想像的你，就是这个样子。”

“你为什么知道我的名字？”童童很奇怪，他甚至怀疑自己是在做梦。

“因为我是沙沙啊！”那张粉红色的笑脸一直向自己笑着，童童忽然觉得如果能一直这样看下去，甚至可以不用再回到城市里。

早晨的时候，童童醒来，看到沙沙正在火上烤什么东西。

“这是树果，小时候爸爸常从山里带回来给我吃。”沙沙的微笑在早晨变成了金色，还有她深灰色的头发和眸子，晨曦从山洞外穿进来，童童觉得沙沙不像真实世界的人。

“为什么你知道我会走到那个山洞去？”一路上，好奇的童童都在不停说话。

沙沙只是微笑，或者答一句：因为我是沙沙啊！

沙沙的家真的在山顶，和香川镇其他居民的房子隔很远很远，童童甚至奇怪沙沙是怎么生活的，因为她家是个很大很大像迷宫一样的房子，找不到沙沙的爸爸妈妈，也没有其他人。

吃过晚饭，沙沙和童童脱了鞋子坐在房前巨大的平台上，老旧的木头有岁月的颜色，外面已经是夕阳西下时分，彩霞满天的时候。

“再过一个月，就是春天了，到时候，莎木会全部开花，比全世界所有的树都美丽。”沙沙这样对童童说。

“什么是莎木？”童童问，“是那棵好大好大的树吗？”

“是的。镇里的人叫她樱花树，但是我觉得她不是，我就叫她莎木，你不知道传说中的莎木吗？”沙沙转过头来看童童，夕阳的颜色比不过沙沙的微笑，这时候沙沙微笑，让童童觉得是透明的。

“不知道。”童童咬了一大口苹果。

“莎木是传说中的树，没有人看过，但是他们都不知道，原来我有这么一大棵美丽的莎木。传说说，看到莎木开花的人都会幸福哦，但是这棵莎木却从来没有开过花。”

“那你怎么能知道今年她一定会开花呢。”童童只顾欣赏傍晚的美丽，没有留意到沙沙的笑容已经在不知不觉间有了改变。

“我知道啊，我想让她开花，她就会开花。”沙沙暗暗地说。

日子从指尖流走，一个月的时间很快就过去，童童从来没有这样平静过，从傍晚开始，他就会咬着苹果出神地看莎木，直到睡着，但是每次早上醒来，童童都能看到身上盖着沙沙给他缝的有着千奇百怪图案的被子。

“沙沙，我想我该走了。”童童有些不知道该怎么对沙沙开口，但他不得不说。这一个月时间来，他连电话都没用过，每天只从网络得知他的同事们在做些什么，尽管离开，但放不下的，始终放不下。

“真的要走吗？”沙沙停住削土豆，这些日子，沙沙益发瘦弱了，童童问过她好多次原因，沙沙都不说，只是看着他微笑。

童童没有发现的是，沙沙微笑的颜色越来越透明。

“哦，我呆的时间太长了，要回去。我想我已经充好电了。”

“可是你还没有看到莎木开花啊！”沙沙焦急问他，“还有三天，还有三天莎木就该开花了。”

“可是你不是说莎木从来没有开过花吗？”童童喜欢看沙沙着急的样子，摸摸她的头说。

“我就是知道，只要三天好吗？她一定会开花的！”沙沙向童童保证，没留意到手指被削土豆的刀割开了口子。

“好，三天！我喜欢在傍晚看莎木，我一定会在第四天才走。不要担心了。”

那一晚，童童没睡好，他想留在这里。

接下来的时间，沙沙连话也变得很少，童童知道她不开心，自己也提不起精神来说话。

“明天就是第三天了。”沙沙看着夜色中轮廓不太分明的莎木说，“你不能让童童失望的，童童是好人。”沙沙绽开微笑，“童童是最好最好的人，比全世界森林的树一起倒在地上还要好。”沙沙靠着那棵莎木渐渐失去颜色，莎木在夜风中轻轻颤抖，她在吸收养分，这一个月来，沙沙每晚都是这样靠着她睡下的，沙沙的手腕滴着鲜血，“喝吧，喝得饱饱的，这样才有力气开花给童童看啊。我知道你的颜色是晚霞的紫红，所以只有鲜血能让你盛开……”

第三天，童童照旧在晨曦中醒来，不过身体上却没有盖上被子。

“沙沙——”童童跳下木台，朝莎木奔去。他看到沙沙灰色的裙子。

树下躺着的沙沙已经失去了颜色，呈现没有生命的死灰。

童童不知道沙沙发生了什么事，他抱着沙



沙越来越轻的躯体，搓搓她的脸，想她暖和一点。

“童童……要明天才能走啊，你答应过的。”

童童分明听到沙沙的声音，但却没有看到她再次睁开眼睛。

“我会啊，一定会的！”童童抱着沙沙已经半透明的身体，在树下。

傍晚，风起。夕阳如约到来，就在那道金色的光芒撒遍莎木的时候，童童惊奇地发现，莎木所有的枝条都绽出了或紫或红的花朵！多美的景象啊，大概用十个人生，也寻找不来这样的颜色。紫色的云彩和金色的霞光交织，纠缠，穿透花朵，充满生命感的光线在沙沙已经快消失的身躯上游弋，童童觉得眼角有什么东西冰凉凉地滑了下来。

“我看到了，沙沙，我真的看到了！莎木开花了！”

童童想再次抱起沙沙。却发现，沙沙已经变成了光线包围下的影子。





卷尾特辑

莫比斯环 永不闭合的时空之门

■玛娜

1945年的某一天，克里富兰的孤儿院出现了一个神秘女婴珍妮，没有人知道她的父母是谁，她孤独地长大，没有任何人与她来往。直到1963年的一天，她莫名其妙爱上一个流浪汉，但是不幸的事情连续发生，首先，她发现自己怀上流浪汉的孩子，流浪汉却突然失踪。其次，她在医院生产时，被发现其实是个双性人，为了挽救她的生命，医生为她做了变性手术，从此，她变成了他。最不幸的是，刚刚出生的女儿被一个神秘的人绑走，这一连串的打击使他从此一蹶不振，最后流落街头，成为了一个无家可归的流浪汉。

1978年的一天，他醉醺醺地走进一家小酒吧，把他的不幸告诉了一个比他年长的酒吧伙计，伙计很同情他，主动提出帮他找到那个该死的流浪汉，惟一的条件就是要求他参加"时间旅行特种部队"。

他们一起进了时间机器，回到1963年，他在寻找流浪汉的时间里莫名其妙爱上一个孤儿院长大的女孩，并使她怀孕。伙计又用时间机器到9个多月后，在医院抢走了刚刚出生的小女孩，并悄悄把她放在1945年克里富兰的一个孤儿院里，然后再把稀里糊涂的流浪汉带到1985年，并且让他加入了他们的"时间旅行特种部队"。

当他有了正式工作后，生活走上了正轨，还在特种部队里混到相当不错的地位。有一次，为了完成一个特殊任务，上级派他飞回1970年，化装成酒吧伙计去拉一个流浪汉加入他们的特种部队。

这是一段在网上一度流传很广的故事，缩写改编自罗伯特·海因莱恩最杰出的短篇小说《你们这些回魂尸》，在这个故事之中，"珍妮"、"酒吧伙计"、"流浪汉"、"婴儿"、"偷窃婴儿的人"都是同一个人，在科幻小说领域具有崇高地位的罗伯特·海因莱恩构架出了这样一个疯狂的时间莫比斯环（注1），它就像时空之门本身一样，无限循环，永不闭合。

蛇吞吃了它自己的尾巴，周而复始，何谓始，何谓终……

埃洛依与莫洛克

Eloi and Morlock

时空旅行是一个受到了太多关注的话题，在科幻与科学相交融的区域中，从来不曾退热的永恒话题只有那么两个，一是UFO，一是时空旅行。无数的话题随着科学的进步慢慢死去，无数的课题因为时代前进渐渐变成谬论，只有它们还停留下来，随着时间的流逝，越发显得光彩夺目。

从最早的坚信"外星球没有空气和水，不可能产生生命体"到现在，外星人的存在似乎已经离我们越来越近；但是从"超越光速"到"虫洞理论"，时间的问题却看不到一点进步，时空旅行或许当真宛如梦幻，但也不妨碍人类的思想无限蔓延，盛开无数梦想之花。

如果要回溯到最早的时间旅行如何展开，那自然是1895年英国著名小说家赫伯特·乔治·威尔斯的科幻小说《时间机器》，这本书第一次提出了"时间旅行"的概念，描写了一位科学家通过时间旅行机器来到公元802701年，这时的地球到处都是宫殿式建筑，人类进化为埃洛依和莫洛克两类。埃洛依生活在地面，体态娇小柔弱，衣着华丽，不思劳动，过度追求安逸的生活，智力、体力都发生了退化；莫洛克是生活在地下的人类，习惯于黑暗，怕光怕火，只能在夜间才到地面上活动，他们在地下的机器旁为埃洛依生产各种物品，但是它们的食品却是埃洛依。这部小说将优雅的贵族描写为被莫洛克饲养的畜牲和食物，结合当时的时代特征，被解析为是对于当时资本家腐朽生活以及工人阶级被迫劳动的讽刺。

但是在这里我们不管这些，只要知道两点就已经足够。首先，赫伯特·乔治·威尔斯第一次写科幻小说，很显然没有经验，对于科技发展速度估计过于保守，居然在公元纪年上使用6位数之多的数字来证明"随着时间的发展，大概什么都有可能"这个自己都不敢相信的奇想，要知道，真想等到公元纪年用6位数表示，地球都不知道毁灭几次了。在他之后的科幻小说家呀电影导演呀游戏制作人呀就都聪明多了，公元纪年从来不超过4位数，实在没把握了就干脆换成银河纪年、太阳系纪年来混淆实际时间。

H. G. Wells
The Time Machine

■《时间机器》不光是第一部有关时间旅行的小说，也是威尔斯的第一部科幻小说，有评论家将这本书的出版认定为"科幻小说诞生元年"。

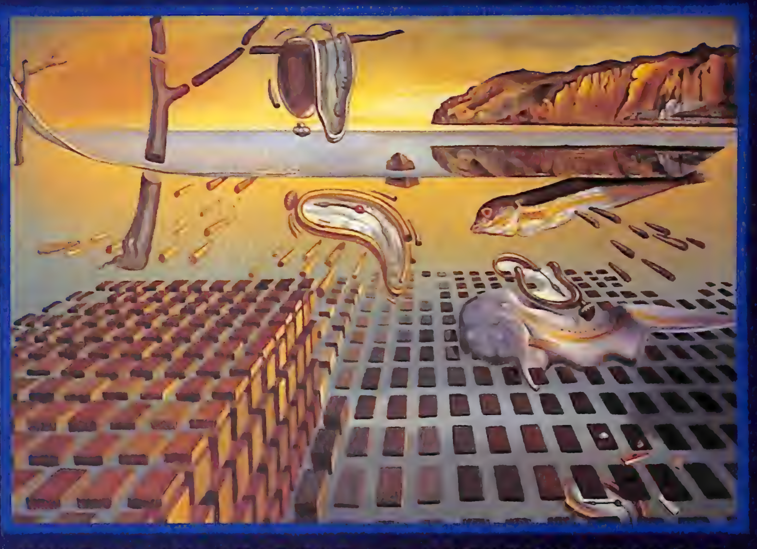
其次，在这篇故事中，我们似乎可以看到一个模糊但是可以确定的影子，从时空旅行概念诞生的那一天开始直到结束，不安与危机感都将始终围绕其中，人们因为恐慌而寄希望于另一个时空，但是没有人真正相信，在另一个时空中，人类可以看到伊甸。

埃洛依还是莫洛克，在时空的穿梭中，人类好似只能面对这样的选择。

时间旅行九大定律

Nine laws of time travel

为事物下达定律似乎一直都是人们的兴趣，最著名的无疑要算从《我，机器人》中诞生的阿西莫夫机器人三大定律，至于其他“推理小说十大守则”、“恐怖电影二十定律”之类更是数不胜数，在这里，我们要请大家记住时空旅行的九大定律，大多数故事都会如此发展，当然我们也不排除一点点的异类：



时空旅行九大定律

1 如果时间机器被制造出来，它一定要被毁灭。

2 政府控制了时空旅行，他们居然允许民众偶尔尝试一下。

3 如果通过时光隧道穿越时空，它至少会在你的有生之年再出现一次送你回家。

4 你因为未知的力量穿越时空，那么爱情和之前的生活是惟一需要抉择的问题。

5 不管你说什么，回到过去的惟一目的就是改变历史或者未来。

6 你想解决一个问题然后跨越时空，结果问题总是会越来越大。

7 未来总比过去看起来黑暗绝望得多，但是过去其实更加悲惨，在过去你只被允许成为一个旁观者。

8 当然，在未来的世界即将面临毁灭的时候，第7点可以暂时无视。

9 任何看起来和自己无关的时间问题，最后总会绕成一个圈回到自己身上，而这一切都是为了让剧本看起来比较好看。



■在《哆拉A梦》的大长篇中，我们经常会前往各种奇怪危险的地方。

如果现在回忆自己最早的时空旅行记忆，相信绝大多数都是来源于《哆拉A梦》，在这个漫画中藤子·F·不二雄让时间机器变成了一个完全用来满足个人私欲的利器，凡是遇到什么事类故事主角——一个没用的小学四年级学生野比的事时，一群人就坐上时间机器，在时空中任意穿梭，或是改变历史，或是偷窥未来，动不动还前去恐龙时代、未来时代来一次大冒险，而且居然没有任何一条法规对其进行干涉，这种时间机器投放给大众使用并且不加以制裁的行为，也只能出现在用以满足小孩子幻想的作品之中。当然，从其中我们发现的最大的问题是：作者的观点是单一的时间线，未来只有一个，在过去做了任何事情都有可能改变整个未来，这种思想和观点使时空旅行变成了一个极度危险的行为，即便你只是在远古时代丢下一个垃圾，都可能改变整个人类的进化过程。在这种观点的影响下，我们只好不断地不小心改变未来，不断地进行弥补妄想其恢复原来的模样，最后如同一个雪球一样越来越大。蝴蝶效应一样的变动在《蝴蝶效应》这部电影中被刻画的尤为让人后怕，对过去作出的一点点微小变化都会使人生和未来变得截然不同，我们所看到的现在这个世界，是无数巧合与必然之后生成的世界，脆弱、不安定、一碰就会垮掉。

当然，现在最被认可的时空观点还是多线性的时空，即未来有无数个，每发生一个变动，就会出现一个崭新的未来，这种理论无疑让人们安心的多，不管是谁都不喜欢不断地去补一个永远填不上的漏洞。相信有不少人在第一次看到《龙珠》中特兰克斯为了阻止沙鲁乘坐时空机器从近乎毁灭的未来前来，打败了沙鲁之后却声称：“在我们的世界中，孙悟空仍然死了，我只是不想看到你们的世界也变成我们那样。”的时候，会有一点点无法接受，为什么已经改变了历史，但是未来没有改变，未来什么时候变成了好几个？这是鸟山明在藤子·F·不二雄之后再一次为我们讲述关于时空的故事，只是这一次，他带来的是一个新的冲击。

已经发生过的未来无法改变，但是未来仍有无数可能，绝望与希望相辅相成、循环不息，不管什么时候，我们都将看到时间的故事在各种媒介中上演，而出现的最为猖獗的地方，当然是与我们息息相关的ACG和电影中。



■《遥远的时空中》以其优雅古朴的风格吸引了众多女性玩家。

穿越时空的邂逅

Encounter that beyond the time and space

在任何故事之中我们都不能忘记人与人的相遇，伴随着纠葛、争吵、相识相交、相互信任、最后大家相互吸引，尽释前嫌，皆大欢喜，可喜可贺。只是在这些故事中，我们往往都会发现，时空的变动不过是个噱头，就像是舞台的布景一样，有所转变只是为了一点点的新奇和氛围。

说起穿越时空的邂逅，《遥远的时空中》自然是个中翘楚，到目前为止已经出了数作的这个游戏系列的主题从来都是某普通到不能再普通的少女高中生，因为某种原因突然被拽入了另一个时空之中，到达了平安京，被一群帅哥称为“神子”，翻译过来就是类似救世主、活佛、圣女之类的意思，然后为了拯救平安京的苍生，为了人们的和平生活而开始履行自己的职责。当然，其间虽然经历了诸多磨难，但是也有很多美形男子陪伴左右，最后大家因为长时间相处和共患难的缘故，日久生情，不但因为爱而顺利解决了所有麻烦，更开心快乐地与有情人终成眷属，穿越时空的邂逅画上一个完美的结局。在这里，时空的穿梭主要用处是为了给“后宫”的出现制造看起来合理的理由，是为了让双方成为“不得不经常在一起培养感情”这种关系的最好原因，更是为了在比较超越现实的前提下为故事的浪漫展开调配更多猛药，穿越时空是一个工具，时间在这里可以视为乌有，至少在大多数情况下来看，把平安京换成古罗马古埃及，换成原始时代都完全没有一点影响。

同样符合这个规律的还有很多类似的女性向游戏和少女漫画，使读者受到了最早洗礼的应该算是《尼罗河女儿》，这部牛皮膏药一样的漫画现在我们都已经不想再过多去提起，但是它无疑启迪了广大人民的思想，为我们做了一次完全的洗脑。在那之后，《不可思议游戏》、《天是红河岸》、《来自远方》、《今天开始是魔王》纷纷登场，甚至连高桥留美子都晚节不保，上了一回贼船，出了《犬夜叉》这样一部争议颇多的作品，当然，高桥之所以比以上的那些作品上等的原因就在于她不会为主角建立起一个后宫，然后任凭读者进入“到底选哪个比较好呢”状态中不可自拔。

不过，从某些方面来说《遥远的时空中》也不是那么单纯地将时间旅行作为一个幌子，这点比起如今很多不思上进的女性向游戏要像话的多。在《遥远的时空中3》里我们就看到了制作人的诚意：第一遍游戏的时候，玩家只能面对一个Bad Ending，眼看着八叶死去，事态走向最坏的方向却无能为力，挫败感、绝望感和痛苦一瞬间席卷了整个脑海，但是故事自然不会结束，神子得到了拥有回到过去能力的道具，于



■发生在两河流域的《天是红河岸》塑造出了一个无往不利的女战神。



■《来自远方》的时空穿越在同类作品中真实度较高。



■在《犬夜叉》里，战国时期的日本妖怪云集。

是在接下来的游戏中，我们就要一遍遍地穿越时间，回到过去，将一步步靠近黑暗与错乱的历史拉到光明的一面。在这一作中，剧情被刻画得波澜壮阔，也成为了该系列历史中剧情最高的一作，所以说《遥远的时空中》之所以在众多女性向游戏中站在了金字塔的顶端必然有其原因，绝不只是依靠那几个设定美形的帅哥而已。

总之，在这段时间中，人们的思维越来越活跃，想法越来越古怪离奇，穿越时空的方法越来越匪夷所思，看书可以穿越时空；走在路上可以穿越时空；马桶和古井都可以用来穿越时空，只要穿越了时空，之前再怎么碌碌无为的人都会成为众人争相抢夺的宝贝。而且穿越了时空之后，各种离奇的力量也都开始出现。一出现就被众人认为是救世主、巫女、天降福音的剧情都属于作者懒得去想噱头的偷懒做法，稍微敬业一点诸如《天是红河岸》中，现代科学带来的地理、天文、生物、历史常识成为了主角夕梨的尖兵利器，唬住了无数蛮荒时代的无知青年，唬得所有人都趴在地上三拜九叩齐声高呼战神娘娘万万岁倒也在情理之中；同样因为飞机失事不巧回到了三国时代的《龙狼传》，走的更是知识改变命运道路，主角最强的地方就在于自己记忆力超人，智商不低，而且熟读三国，在三国时代自然可以做到运筹帷幄一展宏图，成为大陆第一军师将才，抢掉诸葛孔明的饭碗不在话下，这种情节相信是所有三国迷的憧憬，同类型的还有《寻秦记》之流林林总总。在其中，我们大可以看到作者们对于自己所处时代科技文明发展的自信，这估计也是回到过去题材最让人感到满足的主要原因。当然，比较剽悍的例子还是有的，譬如说某本玄幻小说中，异世界的魔力来源是红薯，红薯被视为极其珍贵的宝贝，而主角是个十分喜欢吃红薯的人，到了异世界之后大家一见就全都傻了，从此叱咤风云，谱写了一段匪夷所思的历史。

在这众多作品中，我们总会发现一个现象，那就是ACG的世界之中，时空的转移往往伴随着“后宫”而来，而在电影中，这种邂逅就正常许多，纵然中途有些诱惑，最终也仍然贯彻了一心一意的一夫一妻制度。从理性的角度来看，这完全是因为读者和玩家习惯性将自己代入故事之中，适当给点甜头才能将其吸引，而犹豫不决的优柔寡断换到别人身上看起来就显得尤为可恶，简直让人无法忍受。

梅格瑞恩和休杰克曼主演的《穿越时空爱上你》，无疑是穿越时空来恋爱最典型的代表，绅士、专一、有男性魅力的休杰克曼公爵生活在优雅而节奏缓慢的19世纪，换句话来说，他会花上3个小时去修剪一朵花，用一整天读完一本诗集，用充满魅力的声音说标准伦敦腔，花费巨大的心力只为了优雅地享受生活。而这优雅的生活有一天突遭变故，因为时光隧道来到21世纪的纽约市的公爵，优雅的人生观瞬间就遭遇到巨大冲击，面对着典型的都市女性，爱情之神将两人紧紧地联系到了一起。我们完全无法想像休杰克曼若是一个花花公子型的男人，这个故事将会演变的如何让人不抱期望。如果要总结一下类似的穿越时空型浪漫爱情故事，不同时代的思想和做法往往成为了男女彼此爱慕的关键因素，截然迥异的生活习惯和成长经历如同相互吸引的磁铁两极，总能发现到各种自己缺少的优点。而在这些故事中，我们只要安静地等待故事以大团圆结局就已经足够，浪漫爱情不需要他人为其操心，最多也就是中途的一点小小误会坎坷，犹如路边沙石，走过之后甚至不会记得这种渺小的、微不足道的崎岖。

也正是因为这种微不足道的坎坷和变故，大多数的邂逅故事同样看起来平庸异常，让人甚至无法回忆起来，看完之后哈哈一乐也就忘了，与此相比，下面这种邂逅会让人们更加印象深刻，久久无法释怀。

如果你曾经失去，那么必定无法忘却。

如果你没有失去，也即将知道失去的感觉。



■《穿越时空爱上你》是完美的“跨越时空型爱情”典范。

PRINCE OF PERSIA THE TWO THRONES

■《波斯王子》时之砂三部曲讲述了一个让人无法遗忘的关于时间的故事，在这个故事中所蕴藏的沉重从开始到结束，一直与我们密切相伴。

只是为了改变已知的未来

Just to change the known future

“世人都以为时间就像一条幽静的长河，只朝一个方向流淌，我见过时间的本来面目，我可以告诉你：他们都错了。

时间就好比暴风雨中的汪洋大海，你或许想知道我是谁，我要给你讲一个故事，一个你前所未闻的故事……”

当厚重久远的声音穿透时间的间隙，向人们讲述这一段充满了宿命的变数与无法抗拒的故事时，过去和未来突然变得如此模糊不定且扭曲，在时间的洪流中，我们或许可以逆流而上，但是这股绝对的冲击力总是意想不到的强大。《波斯王子》时之砂三部曲中，为了改变自己的国家所遭遇的浩劫，对一切的始作俑者维泽尔进行复仇，王子借助着时之砂可以操纵时间的能力展开了自己的旅程。在厚重的欧美风渲染下，时空转换的复仇之路也格外沉重凝滞，即便改变了已知的历史，也无法改变无形的宿命；即便使时间长河的流向稍微改变，也无法阻挡其奔涌而下无法阻挠的势头。王子在自己的战斗中，一次次改变所希望改变的未来，又一次次被失望


■《搜魂使者2》，莱泽尔在复仇之旅中被时间开了一个巨大的玩笑。



■谁能想像得到，李逍遥其实就是十年前救了阿奴的侠客。

和无上之力所击败，妄想改变未来的人最后总是被迫在时空中穿梭，一遍遍的弥补着越来越错位的历史。

与《波斯王子》时之砂三部曲在冥冥之中有几分相似的《搜魂使者2》(Soul Reaver2)，诉说的同样是一个宿命的故事：凯恩的六名随从之一的莱泽尔，由于他那对美丽的翅膀让凯恩感到厌恶，无法忍受的凯恩终于爆发，撕掉了莱泽尔的翅膀并将其丢入冥河，莱泽尔失去了自豪的翅膀，天使般的面庞也遭毁容，游戏的故事就由莱泽尔的复仇开始。在这个故事之中，莱泽尔穿过无数时代，寻找事情的真相和凯恩，最后发现自己的旅行早就被历史算在其中，一切努力依旧只是微不足道的一股小小乱流。对于历史的改变始终伴随着禁忌两字，倘使当真成功，也要为此付出惨重代价，从这点来看，那些改变历史就为了拯救世界的日式救世主们未免显得太过轻松没有压力。这种经过重重努力结果发现其实自己压根什么都没改变，一切努力早就已经被写在历史轮回之中的宿命型故事，若要用上面两个欧美风格的游戏来说明未免与东方式思维有些相去甚远，挠不着痒处，其实早在许多年前，我们就已经接受了最早的国产RPG《仙剑奇侠传》的熏陶，其中李逍遥因某种原因回到十年前的过去，结果正巧英雄救美救下了当时年少的苗族女王，正是这个宿命轮回最简单明了的解释之一。

参照第6条定律：你想解决一个问题然后跨越时空，结果问题总是会越来越大。我们大可以发现无数在时空裂缝中几近绝望的人苦苦挣扎的足迹，这一切，似乎都只是为了证明人力的脆弱与宿命的绝对控制力。

前文提到的《蝴蝶效应》(The Butterfly Effect)就是一个绝好的例子，只不过故事似乎渐渐开始从充满玄机的宿命观里跳出，转而投向科学与理论的怀抱。在这里我们需要了解一个著名的混沌理论“蝴蝶效应”，对于这个效应最常见的阐述是：“一只蝴蝶在巴西轻拍翅膀，可能导致一个月后德克萨斯州的一场龙卷风。”用以说明一件表面上看来毫无关系、非常微小的事情可能带来巨大的改变。在这部电影中，主角埃文是一个从童年起就不断失去一段时间记忆的大学生，除此之外与我们别无不同，在他的记忆中沉睡了许多黑暗的过去，那段回忆不堪回首，而且改变了他整个少年时代。机缘巧合，埃文发现自己可以通过一直坚持写的日记回到过去，进入自己当时的身体，抱着希望，埃文决定改变历史，摆脱所有不愉快的回忆，让自己和所爱的人们可以享受一段纯净幸福的生活。他制定出无懈可击的计划，执行起来也小心翼翼，但是回到现实之后，仍然发现一切都已面目全非，自己的行为造成可怕的后果，最亲密的朋友和初恋的女友凯勒生活都已经与之前南辕北辙。为了弥补自己的错误，埃文只好一次次回到过去，但每次总有些小事件在他不注意时层出不穷地发生，每次都会产生一连串的连锁反应，所有人的生活仍然为此而彻头彻尾地改变。生活随着埃文的尝试，就如同高速火车一般刹那间从山顶冲下，树林或者河流在窗外转瞬即逝，凯勒也从女招待到学生会主席再到落魄的吸毒者，他们的生活一样不停改变。在这个电影的最后，已经一团乱的故事面临着同样繁乱的终幕，多达四个结局让导演和观众都为之疯狂，被广泛采用的两个结局中，一是埃文回到了自己出生的时候，在子宫中用脐带勒死自己，将这段已经无法整理重塑的过去彻底终结；一是埃文回到自己和凯勒初次相见的舞会上警告她不要接近自己，没有了两个人共同的童年，也没有了需要改变的黑暗过去，多年之后，两人在街头相遇，似乎还能记起彼此，对于我们来说，这似乎是一个最好的终结。而最新推出的《蝴蝶效应2》讲述的仍然是一个关于时光穿梭的故事，男主角为了挽回自己未婚妻的生命而回到过去，过程仍然如前作一般……创意已死，我们惟有期望过程可以更加圆满。

《蝴蝶效应》似乎是在说一个有关混沌理论的故事，又似乎在无形中完成了对妄想改变过去的人们的警告，与此相比，另一部同样与这个主题有关的电影《罗拉快跑》(Run Lola Run)就要温柔得多，发生在德国柏林的这段插曲，是艺术片和哲理片的一次全新结合与成功尝试，全片的主要角色只是罗拉一人，故事开始于罗拉混黑社会的小男友在地铁里把毒品交易得到的10万马克遗失，无法向老大交待，不争气地打电话来哭诉自己已经完全绝望，而罗拉为了万能的爱情，决定在20分钟之内筹集10万马克。开场异常简单直接，一切只是为了使观众的注意力全部集中于之后的三次过程与结果，从这一刻开始，我们就眼睁睁看着镜头牢牢对准奔跑中的罗拉，看着她选择不同的道路一次次尝试，失败之后回到开始的那一刻继续重来。与其说《罗拉快跑》是一部讲述着时光交替导致未来产生变化的作品，倒不如说是将罗拉放在一个假设之中，假设她做不同的事情，然后得到截然不同的结果。

在故事中罗拉显然是幸运的，失败了两次，牵连了无数路人之后终究完成了自己的使命，在赌场中赢够钱救下了男友，跳出时空的无限循环。另一个就某方面而言与其一脉相承的《月光宝盒》就比较凄凉，至尊宝为了阻止白晶晶的自杀性行为，反复在短暂的几分钟之内穿梭于一段漫长的道路上，排除一切艰难险阻，争取哪怕一点点时间，就是为了赶在时间的脚步之前挽回这个并不美丽的错误。而《月光宝盒》中关于时空穿梭的段子又何止这区区一点，妄想逃脱宿命的至尊宝在时空轮回中反复辗转，最终仍然逃不过最初的命运。嗜爱以自己的想法打破常规世界的周星驰和刘镇伟还是在这个故事中向宿命致敬了一回，冥冥之中一切自有天数。

不管怎么说，用宿命来作为一切的解释都让人觉得有些沉重，著名的《回到未来》三部曲则更倾向于为我们提供一个充满阳光的未来。《回到未来》三部



■想感受绝望还是想感到如释重负，全看在《蝴蝶效应》中你究竟选择了哪一个结局。



■《罗拉快跑》



■《回到未来》三部曲

曲是在提到时空穿梭时绝对无法忽略的系列，它就是有一种让人看完一集就立刻期待下一集的魔力，就算画面和特效仍然是1980年代的产物也没有任何影响。这个以不断改变未来为主题的故事宣扬了"未来不确定"这样一个思想，而为了给更多的家庭一起快乐观赏，所有的故事最后结局都十分圆满，似乎可以将时光的沉重感完全置之度外。

好在大多数的游戏仍然允许我们为世界增添一点点的温暖与幸福，大多数的故事仍然能在最后给出一个苦尽甘来的结局，就算艰难异常，至少也有所期盼。在最能满足男性的GalGame中就产生了这么两种典型，其一号称"轮回转生悲剧派"，站在GalGame金字塔顶端的《久远之绊》就是此中典型，主角在平安、幕末、元禄以及平成的舞台穿梭，和女主角上演一场凄美的轮回恋曲；另一个则曰"我拿什么拯救你派"，如《第七夜 无限轮回的终结》(Never 7 –the end of infinity–）这样，女主角因某种原因或死或病或遭遇可怕的事情之后，男主角为了拯救她进行了不辞劳苦的时间旅行。虽然在进行途中我们时常会因为悲惨的遭遇和现状而感到绝望痛苦，但是心中始终抱有幻想。

只要仍有幻想与希望。


■"拯救她，不要让她死"，这就是在《第七夜》中玩家惟一关心的事情。



你就是The One

You are "The One"

Listen to my story, this, may be our last chance……

自从《黑客帝国》中基努·里维斯以自己的魅力征服了几乎全球的影迷和非影迷，让The One变成了惟一的救世主并且深入人心，原本已经渐渐平息下来的拯救世界梦想突然间就来了一次人气的大爆发，救世主不用再和以前一样像个小屁孩满世界转悠，也可以穿风衣戴墨镜倾倒众生。于是那些诸如"某美女突然穿越时光的夹缝出现在面前，声称救世主就是你"的剧情也变得重新有趣起来，虽然大多数时候，这个救世主的职业往往是莫名其妙撞出来的，而穿越时空无疑是救世主出现频率最高的事故之一——就算稍稍有些俗套。

在标题中就以穿越时空为卖点的《超时空之轮》(Chrono Trigger）大概是类似题材游戏中最让人印象深刻的一作了，主角克罗诺本是个平凡的少年，在一次祭典中巧遇公主，随后因缘巧合坐上时空穿梭机回到了600年前，从此展开了波澜壮阔的时间旅行。在这个游戏中，玩家需要在多个不同的时代中奔波，改变未来和历史，改变自己所遇到的人们的生活，虽然最终也是打败最终BOSS赢得世界和平的传统勇者路线，但是故事中出现的时光终点仍然创意十足。《超时空之轮》与其他很多穿越时空题材最大的不同之处就在于可以自己自由地进行时空的转移，而不用依照着固定剧情在固定的时刻到达固定的地方，完了来一句"这是XX年前的XXX"就算是应付了差事，在这个故事中，这份自由自在的探索正是让人最为感动的地方。在《超时空之轮》后，推出的续作《超时空之钥》(Chrono Cross）剧情上和前作有着众多关系，前作的最终BOSS不甘心如此毁灭，绞尽脑汁想出了众多法子改变自己被打败的未来，搅得世界乱七八糟。虽然《超时空之钥》的评价与前作相差甚远，不过对于时空却做出了一个让人耳目一新的设定：死海。在《超时空之钥》中，历史由无数选择和分歧构成，你所作的每一项选择都会作用于这个世界，从而一定程度上改变未来，与此同时，被遗弃的未来就如此消失了，这些不复存在的未来汇集在某个地方，凝聚成死海……这个有点新意的设定和近期的一部香港电影《鬼域》的主题十分相似，在《鬼域》中，身为作家的女主角也进入到一个被遗弃的空间，只不过不同的是被遗弃的东西是主角自己对小说的设想和构思，和时间没什么特别的关系。

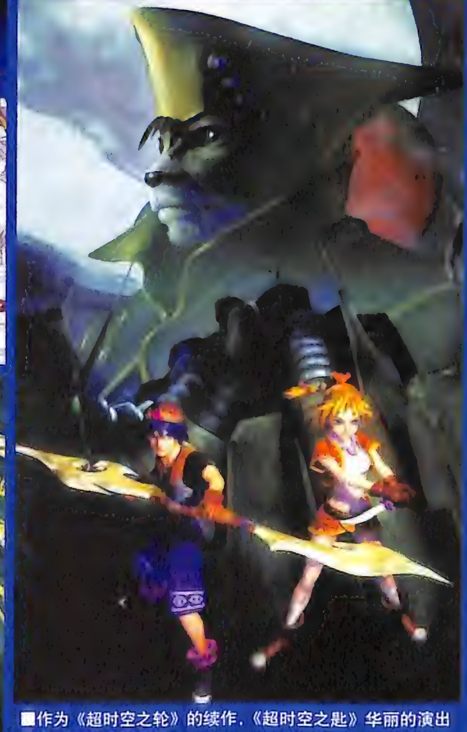
在日式RPG中，俗套总是呈现跟风般的趋势蜂拥而来，类似回到过去改变历史的救世主题材就是其中典型，不管大作还是小品级作品，众人纷纷模仿。而且时空转移的潮流经常随着人们想法进化改变，单纯的回到过去杀死罪魁祸首故事就大团圆结束显然不符合剧本要求的高潮和转折，于是从很早很早之前开始，编剧就开始热衷于"故事在杀死最终BOSS后才真正开始"的桥段，几个RPG大作也纷纷作出回应，一个两个这样玩倒还新鲜，一群两群争先恐后来上这么几个转折，就确实是让人难免审美疲劳。

《幻想传说》讲的就是一群少年们在过去和未来跳来跳去追杀一个阴魂不散的魔王达奥斯的故事，过去杀完了去未来杀，未来杀完了他还没死要去过去杀，翻来覆去地在时空中跳跃就为了铲除这个达奥斯，而且还怎么都杀不死，其麻烦程度之惊人，也亏得一群小伙子能坚持的下来。至于《宿命传说2》就更过分了，整个游戏过程中要先后前往五个年代，就像是年代越多就代表游戏内容越丰富，剧本越厚道，故事越内涵了一样——如果按照这个逻辑，有一个名叫《时空游侠》(Time Commando）的游戏无疑内涵就极其丰富。为了追踪侵入军方核心计算机的危险病毒拯救世界的未来，我们需要经历人类历史上八个时代，从史前、中世纪直到二十世纪，周游全球各地完成自己身为"The One"的使命。同样挂了时空之名的科幻FPS



■沧海桑田、时光变迁的沧桑，在《超时空之轮》中表现得淋漓尽至。




■作为《超时空之轮》的续作，《超时空之匙》华丽的演出和前作风格相差甚远。

《时空分裂者》（Time Splitter）对于时空的数量问题也不甘示弱，玩家将要从1914年一直打到2401年，追查时空分裂者的起源，拯救现实世界。可以随意穿越时空自由设定使我们时而体验一战时的战场紧张气氛时而如《生化危机》一般朝着僵尸乱射；时而使用极富未来感的激光武器扫射隐形怪物；时而如《分裂细胞》、《合金装备》般潜入危险地段。从硝烟弥漫的1924年战场到满是僵尸的官邸中；从风驰电掣的火车上到遥远的火星基地；从守备严密的军事基地到充满幽灵死尸的地下实验室，还可以使用各种时代的不同武器进行战斗，几乎所有FPS的经典场景都可以在这里出现。如果不担心时空悖论的出现，你甚至还可以和过去的自己一同合作与敌人对抗，让整个故事细细想起变得极为繁乱可怕。当然，这种可以和过去的自己相遇共同作战的剧情听起来诱惑力极大，所以连《宇宙巡航机Ⅴ》都开始置时空悖论于不顾……

■作为一款有中文版的RPG，《宿命传说2》穿越多个时空的复杂剧情似乎不再难以理解。

■最初的幻想，也是最终的幻想，时光的游戏在任何时候都会不断上演。



■如果没有最后的结局，《最终幻想Ⅹ》绝不会像现在一样感人至深。

其实"最终BOSS被杀死之后阴谋才真正揭晓"在很久之前的FC时代就已经出现，只是因为年代的关系，看起来还不像现在这般了无新意。著名的"《最终幻想》系列"那青涩的第一作中，十二个预言者就在战士们战胜了起初以为是最终BOSS的敌人之后声称真正的罪恶之源其实在2000年前，众战士只得跨越时空前去消灭罪恶的源头。在这个故事中，突然提到2000年前确实让人为之惊讶了一回，不过时空穿梭在整个剧情中的作用，无非就是给人换了个战场和背景罢了，除此之外似乎看不到什么特别用途，可以说是没有将王牌用在恰当的地方。于是此后的漫长时光中，"《最终幻想》系列"似乎对时间这个主题丧失了兴趣，将全部注意力集中在空间和异世界的创造上，每一个新作中几乎都要出现两、三个世界来满足大家的期望，却偏偏对时光的变更转移绝口不提，直到到了《最终幻想Ⅷ》最终决战，众人经过时间压缩打败了过去的魔女，让时间陷入一个循环之中，才算是有所转变。在这一次之后，对于时空的长久忽视终于在《最终幻想Ⅹ》中得到了一次完美的补救，可谓不出手则已，一出手惊人。《最终幻想Ⅹ》从一段少年自己讲述的故事开始，故事的主角泰达因为某种原因到达了1000年后的世界，在这里得知自己曾经居住的地方早在1000年前就被"辛"毁灭了，而自己经过了时空穿梭，在不知道为什么的情况下来到了这个千年后的世界。按照故事的正常剧情发展下去，很显然这应该是一个帅气有型的年轻小伙子救赎世界的故事，之后一切矛盾和麻烦都随着最后敌人的死亡自行圆满解决，但是故事越是继续，剧情看起来似乎越是令人不安，总有些奔涌着的秘密就要破茧而出。"辛"被打败之后，一切悬念就此解开，看起来最像传统救世主故事的《最终幻想Ⅹ》其实是个反传统勇者的故事，本以为一切都是自己关于千年之后的一场梦境，其实主角自己才是梦中的幻影。剧本利用时空转移产生的固有思维迷惑了众多玩家，造成了故事结局的巨大转折，可谓最终幻想历史上的又一次大震撼。

This is my story……

有这么一个说法：有趣的想法到现在为止差不多也全部被用光了，想看到什么推陈出新的创意难上加难，但是一个作品中，只要有那么一个可以让人印象深刻的闪光点就已经足够，这句话用到《暗黑编年史》中正是恰如其分。《暗黑编年史》的故事开始相当单纯，一个渴望冒险的少年在神秘的世界中到处转悠，然后遇到了来自未来的少女并被要求帮助拯救未来的世界，接下来就一根筋的勇往直前，这个接近于简陋的故事就是故事的主线。与这个简单直白的主线不同，无论是故事发生在类似工业革命时期的时代背景，奇特而富有收集要素的拍照和发明系统，还是拯救未来世界的方法都让人耳目一新。同样肩负了拯救世界命运的《大神》，在如今则被誉为了"最具改革开创精神"的代表，其独特的画笔系统和风格就如创意废墟上的金字塔，在茫茫众生中傲然挺立。

但是不管怎么说，正统派的勇者路线仍然占据着绝对的主流，而在正统派的勇者故事中，我们至少知道自己的一番努力将面临怎样的结果，与《最终幻想Ⅹ》的结局比起来，大团圆是如此弥足珍贵。以正统而闻名的"《勇者斗恶龙》系列"也在《勇者斗恶龙Ⅶ》中让主角来回于未来现在两个时空，对普通小人物轻轻几笔就能勾勒到活灵活现的剧本功力足以体现该作的特点与主题，《勇者斗恶龙Ⅶ》名为勇者的故事，事实上所有在故事中出现的小人物都是勇者，在时空的穿梭之中，我们看到了一个个让人无法忘却的鲜明肖像，这是一场时空中上演的众生相，缺少任何一个都难免留下遗憾。

This is our story……



■在《大神》中，我们要回到500年前的神州大陆上去将希望之花四处播撒。

■在《暗黑编年史》里拯救未来世界的方法十分与众不同。





■《勇者斗恶龙Ⅶ》描写了许多小人物的故事。

其实 历史的真相是这样

In fact, The truth in history is that...

■历史在这个《少女义经传》中，真的只能用戏说两字形容。

缔造历史的人，必然经历重重腥风血雨，姓名才足以铭刻于历史的齿轮。

人们对所谓的历史真相问题向来十分关注，我们不能否认其中含有一大部分八卦带来的快感以及一小部分胡乱猜想的乐趣，上到红学研究会对一部《红楼梦》追根溯源，下到高中生上语文课将屈原一首《离骚》幻想成断背山产物，只要能猜的，能乱改的，统统一个也不放过。

想篡改历史的人，只要一颗心已经足够。

说到对历史的胡编乱造，由来已经相当久远，给人记忆最深刻，最有代表性的莫过于金庸大师。此人比起酷爱架空的古龙等人来说，最擅长YY二字，只要有历史可循，有不确定的因素包含其中就统统可以YY，而且最神的地方还在于说的头头是道，足以给广大群众造成巨大误会。在金庸诸多作品中，有一部著名反武侠的武侠小说《鹿鼎记》，不光造出了个不能打的主角，根不红苗不正，又没有四海为家的心，甘当皇帝走狗，还将康熙当政的一段历史大肆乱改了一场，害得大部分读者听到康熙就想起韦小宝，着实教坏了一大群学生。

有了时空转换之后，篡改历史变得更加简单方便，不需要精通历史到可以将所有线索组在一起没有遗漏，只需要知道那么最基本的一点点边角料，加上时空转移，再加上一点点使命宿命，混合出一锅大杂烩，就可以堂而皇之的往舞台上面搬。在这诸多篡改历史的作品中，如果要按照被戏说次数最多的顺序排列下来，无疑就是几个经常出现的老熟人。游戏界的源义经年虽然从今年才算开始，动漫界的源义经同人病却早已流传甚久了。早在高桥留美子仍连载《福星小子》之时，就把义经拖出来调戏了多次，又是因为太俊美在五条大桥上被弁庆当成女人袭击，得知真相后臣服于义经的美貌之下；又是在死后被外星人救走，在远方过着快乐幸福的日子，想法不可说不稀奇古怪。将源义经改写成由现实世界穿越时空隧道回到过去的女人也是一个十分流行的设定，上田伦子的《再生英雄凌》一书简直可以叫做《义经（女）争夺战》；另一个高河弓的《源氏》则稍稍比较有新意，没有找悲剧英雄义经作主角而是选择了一代枭雄源赖朝，让男主角追寻自己喜欢的女人追到了战国时代，正巧遇上源赖朝去世，正巧自己又和对方长相奇似无比，于是谱写了一曲诡异无比的断背山历史剧……另一个名为《少女义经传》的游戏，则光听名字都能知道大致是个什么内容，17岁的现代高中生由于某种神秘的力量到达了平安时代后期的古日本，受到平家武将的袭击，被弁庆和名为九罗香的少女所救，之后弁庆去世，主角在知道源义经就是此女的情况下，以弁庆的身分卷入到这场纷争之中。

诸如此类的戏码总是发生在站立于风口浪尖的人们身上，譬如说坂本龙马、宫本武藏、佐佐木小次郎以及新撰组一群被后世人们想像成美形的粗犷汉子们。总之，众多作品总是存在导向作用，在众人日积月累的陶冶和熏陶之下，总会潜移默化地改变人们心中原先的印象。在《樱大战Ⅴ 再见吾爱》中，织田信长出现在1920年美国纽约并被称为大魔王；而《鬼武者3》里也没闲着，被让雷诺和金城武跨越时空的友情联盟粉碎了阴谋，足可见这种时光积累形成的固有观念已经在无形中起到了怎样的作用。也许不久之后，能站在历史角度上看待这些故事的人必将越来越少。





■《龙狼传》大概是所有三国迷的梦想……

提到织田信长就想起第六天大魔王，提到源义经就想起美少年，说起新撰组就觉得十分期待——篡改历史永远都比缔造历史来得容易。

值得一提的是，此类故事因为其自身特点的缘故，基本都倾向于单一性时间线，其主要意图就是告诉我们："历史其实是我们所看到的这样，但是因为种种原因被误传为书本上所写的那样"，或者直接就是把"别相信书，我们才是真理和真相"挂在了脸上。每个历史产生不同的怪人怪事和奇思妙想，沧海桑田如同快进一样在眼前晃过，这份超然之情伴随着无力感，构成了众多充满诱惑力的漩涡。《轩辕剑 苍之涛》是其中少有的将单一时间线和多重时间线结合起来的游戏，它把对时间和历史的改变用一个"可能性"来解释，结果导致剧情错综复杂且漏洞颇多。

举个例子来说明所谓的"可能性"到底是怎样的一个概念：只要有一个花瓶存在，与之相应，花瓶"可能不小心被撞坏"的未来和"可能没有被撞坏"的未来都会存在，并且在花瓶没有被撞坏之前，这两个可能可以并存，只有当花瓶被撞坏已经成为了"绝对"，具体的未来才会被确定下来。在这个本身理论就具有很多不确定性的未来观引导下，《轩辕剑 苍之涛》变成了一个极其复杂的故事，拥有同一个灵魂却是不同肉体的转世轮回在一个时代相遇；不同未来中不同立场的人们在一个时代相遇；本来不该出现的人、本来也许根本不存在的人都相逢于同一个时代，为了各自的理念和国家在历史的洪流中挣扎。原本具有同样的灵魂的人，因为降生在不同的地方，选择了不同的历史之路，甚至相互敌对，《轩辕剑 苍之涛》试图诉说一个关于民族，关于人类，关于爱，或者关于所谓的大义与真正的大义的故事；试图将"《轩辕剑》系列"一贯秉承的"没有绝对的正确，也没有绝对的错误"这个观点用另一种方法向众人倾诉，比起众多在皮相和噱头上下功夫的调侃历史型故事，差距不在姿态，而在心境。

在历史的滚滚浪潮中，我们就如苍茫大海波涛中的一粒灰尘，转瞬即逝。



■"《轩辕剑》系列"立意一向深远广博，在《苍之涛》中，更是超越了民族国家的狭隘，试图追寻真正的大义。

■还是那句话，如果织田信长九泉有知，定然已经将这些游戏制作人骂了个遍。

另一种时空的流逝

Time goes by another way



从某种意义上来说，针对林林总总拥有短暂生命的生物，时间才是最伟大的主宰。因此人类孜孜以求地希望能够自由穿梭在时空之中的愿望，往往是出于对时间无法掌控的无奈造成。从这一点上来看，描绘生物进化和奋斗历史的《46亿年物语》简直就是人类对于生命在时空长河中游曳所唱的最高赞歌。一个几乎接近于最原始的生物——比草履虫高级一点，比鱼低级一些，在残酷的物竞天择环境中不断挣扎进化，最终走上了成功进化之路的故事，比大多数短暂的时空旅行故事无疑更能打动人。在《46亿年物语》里，不仅有生物的时空进化，更有许多看似荒谬但很有趣的细节存在——譬如传说中的亚特兰蒂斯文明是如何毁灭的，在一个分支之中就有详细的描述。有趣的是，在经历了海洋浮游生物，鱼类，两栖类，爬行类，乃至于哺乳类的层层进化之后，所有能力都进化到最高级形态的生物并非是人，而是一种类似驴子一样的生物。如果以考据的学院派心理来揣测制作人想法的话，倒是可以把这种终极进化看成是一种对人类自身的自我嘲讽。

然而无可否认的是，在整个时空推进的进化过程中，我们看到的是一种对生命在时空长河中百折不挠精神的无上赞誉，不管是人类还是其他生物，都在以有限的生命去搏击无限的时空，并为此世代努力，勇往直前。这才是浩瀚时空里能够让生命延续的精神核心，正如勇气和信念也将永在漫漫时空中被人所歌颂一样。

同样用宏大而漫长的时间过渡来展现故事和角色伟大的作品在游戏中虽然并不多见，也不乏同类。《天地创造》以另外一种视点展现了这个世界的浩瀚繁复和伟大，并为抗争命运人类和各种生物描绘了一次波澜壮阔的旅程。在故事当中有一个非常伤感的亮点——当主角把世界从混沌中变成充斥了工业和忙碌的现代社会之后，再回到最初鸟儿和动物们被解放的地方，已经听不懂动物们的低语。这个细微的设定既是对失去童真者们的嘲讽，也是对文明在时空长河中失落的种种纯真最好的一次怀念和感伤。

人类对于自己不能掌握的东西总是拥有莫大的兴趣，且不说多少年来无数人号称自己创造出了能够破坏能量守恒定律的永动机，就连当年看见鸟儿在空中自由翱翔，都造成了多少人为了飞行梦想而摔死的伟大壮举……因此在另外一些故事中，往往会把时空能力赋予某个特殊的角色，让他来破坏故事当中的规则，再由其他人来利用规则打败这种破坏规则的行为。众所周知，如果想要让一部幻想作品好看，只要抽取其中的一条规则进行修改，就能够创造出丰富繁多的可能性来。在Jump上连载十数年的超级大长篇漫画《乔乔的奇妙冒险》中，最初设定人类拥有永恒生命的规则后来被一种叫做"替身"的超能力所取代。而"替身"的超能力战斗也几乎成为了日本超能力战斗类漫画的样板，后辈们纷纷仿效。从《Jojo》的第三部开始，一个伟大替身概念被引入其中，那就是著名的"最终BOSS拥有时间相关超能力"的设定。这个设定使得漫画中的BOSS们纷纷变得强大无比，而且看起来都似乎臻至无敌的境界——当然，最后这些反派照旧要被主角们轰成渣。为了证明一卷卫生纸也可以循环再利用这种日本漫画编剧理论，《Jojo》系列第一部的主要反派迪奥在第三部再次粉墨登场，并夺取了主角家族第一代家主的身体，因此拥有了特殊能力"时间静止"。这种时间静止的能力在以往也并非没有出现过，但完全成为战斗乃至于剧情的核心，在《Jojo》第三部中尚数首次。故事中的迪奥拥有了时间静止的能力之后，大搞神秘主义，连超能力的类型都要让主角一行人的同伴们付出生命代价才能被洞悉。最后还是作者赋予了主角另外一种意义上的"时间静止"，才完全解决了这个几乎是无敌的超能力设定。很有趣的是，在这段剧情中，之前一直伏笔的主角的超能力"白金之星"因为拥有"近似于完美的精确度和速度"而无限趋近于拥有了时间静止的能力，正如著名的爱因斯坦老爷在自己理论中所描述的那样，当速度达到光速之后，时间就会静止，当速度超越光速之后，时间就会倒流……于是在这个系列的第三部和第四部中，时间能力开始乱飞。主角和反派都要拥有一定程度的时间能力，否则算不上强者——第四部的反派吉良吉影的"皇后杀手"最后甚至拥有了将时光倒带回去的强大能力，其中有一段故事居然反复进行了四次到五次之多。在这里我们再次看到了《罗拉快跑》中的重复一个场景不同行为的翻版，由此可见漫画和游戏一样，不断在从电影中汲取营养。而等到这个故事发展到第五部和第六部的时候，时间静止和倒退都不能再满足读者的猎奇心理，于是故事中开始出现了删除时间和时间加速。由于能力上的飞跃性提高，导致以前拥有静止时间的角色纷纷变成废柴，在这里我们不禁要感慨当年东方不败握住《葵花宝典》时的狂妄之语言——还真是"时间在手，天下我有"了！

自从《Jojo》开此先河之后，无数游戏就此仿效，不仅"《恶魔城》系列"大肆利用时间停顿来做文章，连《荒野兵器》、《源氏》等这种作品也开始泛滥时间能力。大家都有让时空短暂后退或者流速变慢的能力，以欺负本来就很可怜的敌人。当然我们不得不承认，原来BOSS们当老大不是没有道理的，这些能力一般到了BOSS面前就完全没了用，可见身分还是很重要的。

当然如果以上的时空穿越方式还不够另类的话，若是有机会能够接触号称游戏历史上脚本之最的《异度装甲》，很多人便会被日本人的编剧能力所折服。一个少年失忆的故事背后竟然藏着一个星球上文明从发起到兴盛到破败一系列的起承转接，当中还穿插了万年爱情故事。几个朋友之间转世来转世去，最初为了理想共同奋斗，随后又反目成仇，反正游戏开始的时候大家已经有了无比丰富的过去，男女主角的苦恋也有了结果。因为这个故事实在被提起太多次了，在这里就不再重复。不过由于主角是拥有自主意识和记忆的缘故，这万年来的感情纠葛和爱恨情仇也算得上是一种时空跨越了，虽然方式很诡异。

当然，看到结局大家身上打着高光点裸奔的镜头遥祝天下有情人终成眷属，这是毫无疑问的。不管时空怎么变换，人类的感情始终不变。

■《异度装甲》讲述了一个万年的爱情故事以及时空交替中的几个朋友的宿命……

结语

诚如之前所说的那样，人类的伟大之处并非创造了文明和自认为主宰了自己的命运，而是和其他所有在这个星球上生生不息的生物一样，以有限的生命去搏击无限的时空。浩瀚星海下，看着时间流逝中渺小的自己身影投射到土地上，人类不断在时间的流逝中去思考自己的意义，并不断寻求时空的源起与尽头，用无数种解释和无数的说辞来寻找答案。迷失在时空之中的生物们也许终其一生、乃至于终其整个文明的旅程也无法找到真正的答案。但这探索和猜想的过程，无疑已经为生命做出了最好最全面的赞颂。在这样漫长而孤独的旅程中，生命因有了时间的对比而渺小，也因有了时间的印证而伟大。在伟大和渺小之中，我们的故事和我们的生命就这样延续，正如所有被歌颂的精神一样，铭记在浩瀚时空中恒久不变。

（注1）取一条纸带拉平，将纸带的一端扭转一百八十度，再将同一面的两端粘接起来，就形成一条莫比斯环（Moebius Strip）。不同于一般纸环，它呈现出一个无尽的空间。其内外环长度无法测量，因为它内环的极限就是外环，外环的极限就是内环。不分内外，没有终结，没有真正的起点，也永远没有终结。一只蚂蚁沿着环线可以走遍纸环内、外环的任一个角落，而无须翻转面。这是数学上的一个概念，在空间上的无限，引申来说，也可以算是永恒。

小编与上帝

《游戏·人》第二十辑 读者调查

1. 您认为《游戏·人》还应该增加哪些具有趣味性的栏目？内容以何为主？
2. 您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
3. 您对本辑的封面和赠品满意吗？还有什么具体意见？
4. 您对本辑的音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
5. 请对本辑《游戏·人》进行一个综合评价，谢谢！

〓当各位读者拿到这本书的时候，PS3应该已经上市了吧？真不知道选择在11月11日这个光棍节发售是不是索尼公司有意而为之……总之，如果您在PS3发售当日仍然是独身的话，不妨去买来一台作为节日礼物犒劳自己吧，或许捧着PS3走在街上的你会因此而受到女孩子们的青睐也说不定哦！（笑）

〓编辑部近来掀起了一股健身热潮，公司附近的健身房成了许多小编下班后的聚集地，享受流汗的快感成了大家休闲时的一大乐事。不过在此建议有意开展健身计划的读者朋友们在锻炼初期一定要量力而行，不要太过迅猛，否则容易肌肉拉伤，小编中已经有先例了……



〓周杰伦的《依然范特西》是最近读者来信中比较热门的话题之一，而且，在来信提及此专辑的读者们都不约而同地指出：周杰伦将来一定还会再推出该系列的第三张专辑，名字就叫做——《最终范特西(Final Fantasy)》！（汗）

〓“长江后浪推前浪，前浪死在猫车上”——在编辑部的“怪物猎人公会”队伍日益壮大的现在，看着神速成长起来的新人编辑们，老编辑惟有如此摇头叹息。

北京 董岑仕： 我不知道《游戏·人》是否又遇上了一个瓶颈，追求文化意蕴的时候，大多已曾涉猎，材料罄尽。说文化的，日本、希腊、罗马、印度、北欧，尽已有了，旧事重提也不过陈腔滥调，于是便难得新题。相似问题也出在《网球王子》的卷尾特辑上，整篇文章篇幅较大，核心FAN觉得太肤浅，未曾尽述其意，门外汉远远地观望，不过是脸谱阵势，缺乏引人入胜之亮点，双面俱未周全，望以后注重深度挖掘，希望《游戏·人》在追求卓越的路上走得更远。

✉ 呵呵，我们起先还在纳闷呢，一向地址落款为上海的“雪竹”MM怎么突然跑去了北京，原来是顺利考上了北京大学，在这里恭贺一个先！至于您指出的一些瓶颈问题，确实也是我们思考的重点所在：四年，对于一本杂志而言确实是一个漫长的历程，当许多当初新鲜有趣的题材现在变成老生常谈之时，势必就要求新求变了。请您相信，在我们力所能及的范围内，我们已经在尽可能地将《游戏·人》涉及的文化范围延伸到各个领域，同时也对撰稿人提出了更高更严的要求。因此，小编们也衷心希望广大读者能够提来您的改革意见(详见本期“读者调查”第一题)，让《游戏·人》的足迹更深、更广、更远！

南京 陈果： 《游戏评台》绝赞！尤其是对《VP2》的评论，入木三分啊！真是把玩过这款游戏的人的心声道出来了(我就老觉得那群战魂的背景太苍白了，完全就是摆设嘛！我还是倾向于一代那样将主线穿插进各个战魂的剧情之中，玩起来更感动！)，不过我不怎么期待《VP3》啊……因为蕾娜斯是一代(主角)，希尔梅丽娅是二代，三代肯定就是亚莉了……一点都不萌！还有，邪魔天使同志为什么会那么喜欢理查德啊？想破头都无法理解……我家的蕾娜斯最高！\>0</

✉ 呃……实在是佩服您的联想力，不过就算《VP3》敢用亚莉做主角，恐怕也得是若干年后“御姐党”风头无两的时候吧？(寒)再有，据邪魔天使同志个人声明：他之所以喜欢理查德是因为在这个眼镜变态萝莉控身上他看到了跟他一样的对某些东西近似于偏执的爱……



▲这是邪魔天使最欣赏的表情之一……(寒)

开平 伍京文： 我是一年之前开始购买贵刊的。第一次看到你们的杂志，就感到非常的与众不同。首先是封面，封面人物是原创的，而且很干净，没有被其他文字影响了观赏性，这绝对比其他同类杂志好太多了！要知道，有些杂志的封面让我感到想吐！然后就是内容，这让我感到惊讶！居然没有一篇是介绍怎样玩游戏的，全都是一些介绍游戏文化的文章，这很好啊，这就很有效地杜绝了游戏媒体的同质化。还有一些细节就不说了。总之，《游戏·人》的文章让我感到很有价值，希望贵刊能继续发扬与坚持！

✉ 感谢您的褒扬，“居然没有一篇是介绍怎样玩游戏的”——这正是《游戏·人》区别于其他游戏刊物的不同之处。即使您没怎么接触过游戏，只要您有一颗对游戏感兴趣的心，那么就一定能在这本充斥游戏文化的刊物里找到许多自己心仪的文章，这份海量的游戏文化大餐与阅读的清爽快感，正是我们所期冀为您带来的感受，敬请品味。

杭州 葛薪： 第十九辑中最让我惊艳的还属小奥斯卡那篇《原光》。我和张皇年龄相仿，对这类故事体会很深，作者讲故事的本领真是盖了帽了，很简单的一个分手剧在他幽默亲切的文字表述下浑然天成，颇有些韩寒的文风，好好的一个“悲剧”我竟是笑着看完的，尤其是小奥对音乐的造诣更令我佩服得五体投地……如果说栾东是压抑悲凉的达人，那么小奥则是活跃激励的高手！巧的是，张皇同学的女友名字竟然也叫月夜呢。

✉ 小奥斯卡同学的小说这一次获得了相当不错的反响，看来写惯“自由谈”的他对于小说家这份相当有前途的职业还是颇有心得呢。在此也希望各位能够踊跃投稿，“游人小说”等待您为其注入更多的风格与活力！



▲最近的小说莫非是被月亮诅咒了么……

邮购信息

《游戏·人》读者服务部现提供以下邮购服务：《游戏·人》第12辑、《游戏·人》第17～18辑，定价16元；《游戏·人》第19～20辑，定价14元。

邮购地址：兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》读者服务部（收），邮编：730020。请大家写清自己所要购买的内容，并以工整字迹提供详细地址，最好能留下联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。

电话：0931-8674805

Email：gamers@263.net

来信精选 十九辑赠品批评意见三连发！

魏善庄 付秀芳：对第十九辑的感觉还好，但赠品就……能不能换成些老少皆宜的东东？不是说这辑的不好，但父母看到后总认为我是在学坏，毕竟我们还是高中生，而且还是女孩。

南京 陈果：（深呼吸一个先）好怨念的赠品啊！送这种东西……拜托考虑一下女读者的心情OK？会被当作变态的！想当年看《游戏城寨》不得不藏着偷偷翻，中间的几页恨不得用502粘个严严实实，这下可好，直接送上一本……（汗！狂汗！瀑布汗！成吉思汗！）

南京 文婷：本期的赠品还真是男性向啊，我拿着那玩意看我都觉得自己是变态……最让我欣慰的是，我浏览完了那本小别册就扔在了桌上，一边听CD一边看《游戏·人》，之后有数人误以为那是娱乐杂志而都不约而同地拿起来看，等他们惊呼"这是什么啊"的时候，我就得意地抬起头说："看了啊，你是变态。"我真是高兴，除了我以外还有那么多个变态……玩笑到此为止，那东西实在不厚道，《游戏·人》学谁不好学《游戏城寨》，我真是郁闷。作为惩罚，下期必须送《异度传说 三章》的资料设定集！

✉这三封信件几乎是紧接着出现在我办公桌上的，而且均出自女读者之手，让我阅后不禁冷汗直冒——敢情这是北欧三女神的合体复仇攻击……（笑）看来没有考虑到广大MM们的审美取向着实是我们的一大疏忽，特此向诸巾帼赔罪。（orz）不过，既然有两位在来信中都提到了《游戏城寨》，那么请容在下斗胆在这里小小地辩解一下：照比那些"城寨"特地派专业人员网罗来的剽悍图片而言，咱们的"游言优颜"在尺度上其实还远不够看啊……（绝非广告！）

个旧 郭雅丹：第十九辑为我带来的，除了感动，还是感动。页数虽然减了，但犹如去其糟粕，保留了精华，从电影、游戏、怀旧、流行（游戏评台）、动漫、周边，全方位诠释了所谓"游戏人精神"，赞一个。这一次规格减了，但内容精了，文章方面全部列入收藏，大满足！赞词之后该轮到什么了？意见？答对了。有些小地方不得不说，比如P22，"游戏评台"中那两个不算小的红色大字（追忆），压在正文上令我的眼睛大大的不舒服，而同样的地方还挺多，你们是不是该为读者的眼睛着想呢？另外就是本期封面，若不是先看到UCG中的广告，很可能就这样华丽地被我忽略了。现实则是，有心理准备仍然以为《游戏·人》遭遇盗版，以致我在书店中呆站了半天，老板差点拎扫把来赶人了……赠品嘛，怎么说呢？想法很好，但数量太少，总觉得不是很充实，价格虽然降了2元，但如果是以1张CD、几页内文及赠品实用度为代价的话，就有些对不起读者朋友了，对吧？所以请你们华丽地强化赠品质量吧！

✉由于上辑是《游戏·人》四周年纪念，故此我们采用明星照片作封面来怀旧，希望能给老读者带来久违的重逢感动。不过以原创插画作为封面的传统暂时是不会变的，您看，这期的封面不是又"原创回归"了吗，不要又当成盗版哦。（笑）

Email 刘晖：（前略）……直到现在吾还没在PSP上看到喜欢的电影，你们是不会遇到这个问题的吧！所以你们要救救我了，告诉我文件的下载方法，让我的PSP也能充分发挥它的多媒体功能。对了！还有就是我们这的电玩店下一次PSP游戏要10元！太黑了！我想自己下载！但不知道在哪个网站下，还望一并告诉我喽！

✉"下一次PSP游戏要10元！太黑了！"——你可知道多少国外玩家看到这句话会流泪吗？

牡丹江 李悦飞：求各位一件事，能不能在《DOA极限沙滩排球2》发售后，将所有美女的更衣SHOW和钢管舞刻成一张DVD作为杂志的赠品？相信我一定会至少喷小半碗鼻血……不过不用在乎我的生命安全！

✉考虑到国家出版署的严打力度，我们在乎我们的生命安全……



蚌埠 张宇：恭喜一下《游戏·人》的读者来信大增，字数很多的信也不少，在"小编与上帝"中很容易看出，来信字数很多，以致挤得小编回复不了几句话了。不过从这期回信小编的口气中我听出他似乎不是胜泰二人中的任何一位，其实谁都可以，希望下次能写出回信小编的笔名，不要只有一个"编"字。

✉其实，回复字数和来信字数并没有直接联系，而和主持人的风格有关。我的习惯向来以言简意赅为主，不过居然会给您造成这种误解……看来还是功力不够啊，反省中。至于署名问题么，借用钱钟书老先生的话来回复您就是："如果你吃了一个鸡蛋觉得味道很不错，又何必要认识下蛋的母鸡呢？"（笑）

上海 朱毅：《同人剧院》中《女神异闻录P3》这个游戏的世界观实在是让我难以接受，又是血，又是棺木，又是非得打死自己才能激发出自己的力量，看得我胃里直泛酸……以后能不能选个世界观正常一点的……拜托了。

✉平心而论，就"《女神异闻录》系列"而言，这一作已经是很正常了……



北京 王艺卓：新栏目"游戏评台"很不错，编辑们不用考虑如何华丽地介绍游戏，而是肆无忌惮地畅所欲言，把对游戏的热爱与不满都充分地发挥了出来。有一个问题就是小编评分时的"星"数距离相差太悬殊，可能每个人的标准不一样：苛刻的ACE飞行员只给《灵弹魔女》一星半，而那个BABARA评《最终幻想III》时说了一大堆缺点，但最后还给了四个星，就因为它是《FF》吗？

✉由于点评人的写作风格不同，故此所表达观点的方式也不尽相同。其实，BABARA同学属于那种"爱之深、责之切"的类型，对于一款自己喜爱的佳作，不容许存有半点瑕疵存在，故此着重将游戏的缺点逐一提炼出来予以毫不留情的批判。但如果你去细细品味的话，应该会从字里行间体会到那份倾注的独特感情，故此，四星评分实不为过。





获得Levelup主题T恤的读者

南京	陈 果	昆明	马 克
北京	董岑仕	哈尔滨	彭 磊
北京	付秀芳	上海	钱 凯
上海	傅必亮	上海	王菁益
杭州	葛 薪	南京	文 婷
个旧	郭雅丹	开平	伍京文
湛江	黄观雄	广州	伍文斌
百色	黄琳琳	天津	邢 斌
玉林	黄 赞	蚌埠	张 宇
常州	刘 辛	上海	朱 毅

Nintendo DSL掌机获得者
南昌 詹德元

《游戏·人》第二十辑音乐CD介绍



如同游戏设计以及其他流行文化一样，电子游戏音乐也已经在主流产业中有了自己的一席之地。如今，国际知名的交响乐团会为一款游戏演奏配乐，而游戏中的歌曲也会由顶尖的舞曲、爵士、摇滚乃至朋克乐队来演唱。随着游戏开发技术的不断提高，游戏音乐领域也在逐渐壮大，玩家们也给予它更高的关注。因此在年底的大作狂潮来临之际，各位朋友除了在游戏中饕餮以外，也不要忘记品尝游戏音乐这道听觉盛宴哦！本次的音乐特辑也为大家准备一份意想不到的礼物，在主机不断强化的音源处理下，我们的耳朵也早已"娇生惯养"，所以我们不妨一起来回味一下过去伴随我们度过那段岁月的经典旋律吧！

■ 五味子



01	终端の王と异世界の骑士	《混沌之战》主题曲	05:45
02	For Brighter Day	《梦幻之星 宇宙》插曲	05:40
03	真实の行方	《.hack//GU.Vol.2 思念之声》	04:49
04	Robinson	《太鼓达人 便携版2》收录曲	04:21
05	リグレット	《beatmania IIDX 13 DistorteD》收录曲	03:51
06	Mad World	《战争机器》主题曲	03:08
07	银の意志 金の翼	《英雄传说 空之轨迹FC》插曲	05:36
08	I swear	《英雄传说 空之轨迹FC》Ending	06:15
09	その小さな小さな微笑みで	《水星领航员 遥远记忆的幻象》Ending	05:38
10	Darkness of chaos	《Remember11》Ending	05:07
11	一揆	经典FC游戏混音BGM	01:21
12	B计划	经典FC游戏混音BGM	02:25
13	半熟英雄	经典FC游戏混音BGM	02:07
14	吞食天地 II －诸葛孔明传	经典FC游戏混音BGM	01:28
15	忍者君茶茶丸	经典FC游戏混音BGM	01:55
16	热血行进曲	经典FC游戏混音BGM	02:38

1 终端の王と异世界の骑士

作词：Revo 作曲：Revo 演唱：KAORI、YUUKI、REMI 旁白：大冢明夫

此れは…
终端の王と异世界の骑士达との
壮大な战いの序曲である…

世界を食らう《终端の王》
继ぎ接ぎされた《伟大な可能性》
太阳の《狂诗曲》骑士の名を呼ぶ…

——忌避すべき终端…王を退ける者…
《骑士》とは即ち刃である

刻を孕む《终端の王》
调整された《伟大な可能性》
生命の《谭诗曲》骑士の名を呼ぶ…

反初の空に浮かべた追忆の《追走曲》
《地平线を渡る旋律》を口吟むのは谁の唇?

——异世界を击ぐ键…骑士を载く物…
《门》とは即ち骏马である

历史を吞む《终端の王》
改窜された《伟大な可能性》
运命の《交响曲》骑士の名を呼ぶ…

争いの调べて跃る元卓の《元舞曲》
《支配权の正统性》を振り翳すのは谁の正义か?

点いて往く灯火を…消えて逝く灯火を…
漆　の《发》が…绯い《瞳》が…默したまま见送るだけ…
呜呼…唯…页をなぞる样に…《戏曲》通りに
《役者》は踊り…
残酷な幻想の美しい棘が…ほの甘い《陶醉》を魅せ…

残酷な幻想の华やかな毒が…ほの昏い奈落へと
《观客》を诱う…

愿ったこと全てが叶う世界ではない
だからこそ 少年は大きく翔たくだろう…
呜呼…希望も绝望も两手で抱きしめて
それでこそ 少年は大きく翔たくだろう…

"呜呼…どんなに强い向かい风であれ决意という翼を折ることは出来ない！"
"どんなに强い风でも其の翼を折ることは出来ない！"

无限に缲り返す痛みは轮回の《轮舞曲》
《世界が失った可能性》を取りもどすのは谁の剑か?

今…ハジマリの空に浮かべた追悼の《追走曲》
《第五の地平线の旋律》を口吟むのは少年の唇…



这是…
终端之王与异世界的骑士们的
宏大战争的序曲…

吞噬世界的"终端之王"
补续而上的"伟大的可能性"
太阳的"狂想曲"将骑士之名呼喊…

——理应躲避的终端…使王后退之人…
所谓"骑士"即为刃锋

孕育时间的"终端之王"
将其调整的"伟大的可能性"
生命的"叙事曲"将骑士之名呼喊…

在短暂的天空中浮现出追忆的"轮唱曲"
是谁的双唇将"越过地平线的旋律"吟唱?

——连结异世界的钥匙…骑士领受之物…
所谓"门扉"即为骏马

吞没历史的"终端之王"
被改写的"伟大的可能性"
命运的"交响曲"将骑士之名呼喊…

在争斗的曲调中跳着圆桌上的"圆舞曲"
是谁的正义将"支配之正统"挥动?

被点亮的灯火…被熄灭的灯火…
漆黑的"头发"…绯红的"眼眸"…静静地旁观着一切…
啊…唯有…如描拓书页一般…"演员"在"戏剧"中舞动…
残酷幻想的美丽荆棘…以微甜的"陶醉"在诱惑…
残酷幻想的华美毒药…以微暗的深渊引诱着"观客"…
世界并不能实现所有的愿望
所以 少年才会展开广阔的羽翼翱翔吧…

啊…双手紧握着希望与绝望
这样 少年才会展开广阔的羽翼翱翔吧…

"啊…无论将迎向多么强劲的风，这名为决心的羽翼也不会断折！"
"无论多么强劲的风，这羽翼也不会断折！"

无限循环的痛楚是轮回着的"轮舞曲"
是谁的剑将"世界失去的可能性"取回?

如今…在开始的天空中浮现出追悼的"轮唱曲"
少年的双唇将"第五道地平线的旋律"吟唱…

Sound Horizon的主要创作是由诗、曲以及解说所构成一个有完整故事情节的歌曲，美妙的旋律加上动人的故事是他们的一贯风格，主要创作人REVO也在一直坚持着这条路线。而本是同人乐团的Sound Horizon在踏上商业道路后，团队和器材也有飞跃的提升，像雨声，雷声和挥剑声也表现出层次感，编曲规模和录音效果不能同日而语，在这样环境配合下，强劲的电子结他协奏，那种澎湃的激战故事气氛清楚地呈现眼前，这是以前不能比拟的。
这首歌作为《混沌之战》的主题曲，制作阵容十分强大，除了KAORI、YUUKI、REMI三位Sound Horizon的当家歌姬和大冢明夫的主音以外，背景更是有一个由30人30人的乐团作为配乐，一上来就能把人带入激烈混乱的战斗当中，就像是看到了在此游戏中看到来自其主角们放出熟悉的特有必杀技时的画面一般。

2 For Brighter Day

《梦幻之星 宇宙》一经推出即遭非议，奇怪无比的BUG和一些拙劣的设定实在是不能让FANS接受，也没有吸引更多的新玩家，还是让我们忘记那些不快吧，平心而论游戏的音乐还是比较出色的，几首BGM都表现出了浩瀚的宇宙间那梦幻战斗的感觉。这首插曲不同于主题曲《Save This World》的激昂振奋，听起来不会背负那么多的"使命感"(笑)，很轻柔的一首歌，有些慢爵士的味道，"为了那明亮的一天"，细细得去品味吧。



3 真实の行方

作曲：福田考代　编曲：福田考代　作词：福田考代　演唱：三谷朋世

張り詰めた空は真实语らず
近付くことを拒んでいる
溢れる泪　しずくとなり零れ
心が痛くてどうしようもない

悲しみの果て　行き着く先は
"真实と伪り"

ここに眠る真实の行方
こんなにも傍にいるのに
远く光る星の全てを
照らしているのに…

冻てついた空は　时には镜で
心の痛み　映して染める

伤つけた羽は恐れを知らず
休む事さえできないままに

真实求め何処までも远くへ
风に逆らい遥か彼方へ

掴み损ねた　梦物语
现实と幻

静か过ぎて消えてしまいそう
こんなにも叫んでいるのに
刻む时はこの声さえも
消してしまうのね…

络み合う锁のように
悲しみと暗暗は
重たくて解き放すことは许さない

ここに眠る真实の行方
こんなにも側にいるのに
远く光る星の全てを
照らしているのに…

静か过ぎて消えてしまいそう
こんなにも叫んでいるのに
刻む时间はこの声さえも
消してしまうのね…

拉近的天空不会说出真实
拒绝再靠近
充溢的眼泪成为水露掉下来
心痛地无法忍受

背后的尽头 目的地是"真实和虚假"

在这里沉眠的真实
虽然就在旁边
照亮着天上的星星……

冻结的天空有时候就像镜子一样
照亮着心中的痛

受伤的翅膀不知恐惧
也无法休息
为了探求真实一直在飞翔

未能掌握的梦想
现实和幻想

宁静得似乎马上要消失
虽然一直在呼喊
但呼喊声随着时间一同消失……

就像缠绕着的锁链一样
悲伤和沉重的黑暗
不容许释放

在这里沉眠的真实
虽然就在旁边
照亮着天上的星星……

宁静得似乎马上要消失
虽然一直在呼喊
但呼喊声随着时间一同消失……



曲风和唱法与第一部"《再诞》"十分相似，(当然，演唱和词曲人员都没变……)不能不说是制作上的偷工减料，不过好在延续了第一部的优秀品质，再加上隔了那么长时间，听起来感觉还是不错的。

4 Robinson

作曲：Spitz　编曲：Spitz　作词：Spitz　演唱：Spitz

新しい季节は　なぜかせつない日々で
河原の道を自转车で　走る君を追いかけた
思い出のレコードと　大げさなエピソードを
疲れた肩にぶらさげて　しかめつら　まぶしそうに

同じセリフ　同じ时　思わず口にするような
ありふれてこの魔法で　つくり上げたよ

谁も触れない　二人だけの国　君の手を离さぬように
大きな力で　空に浮かべたら　ルララ　宇宙の风に乗る

片隅に舍てられて　呼吸をやめない猫も
どこか似ている　抱き上げて　无理やりに頬よせるよ
いつもの交差点で　见上げた丸い窓は
うす汚れてる　ぎりぎりの三日月も仆を见てた

待ちぶせた梦のほとり　惊いた君の瞳
そして仆ら今ここで　生まれ变わるよ
谁も触れない　二人だけの国　终わらない歌ばらまいて
大きな力で　空に浮かべたら　ルララ　宇宙の风に乗る

大きな力で　空に浮かべたら　ルララ　宇宙の风に乗る
ルララ　宇宙の风に乗る



风格十分清新的《Robinson》，宛如一丝夏日的凉风滑过心间，虽然Spitz在1994年发售这首歌时最高只排到公信榜第四名，但在前十名徘徊了长达15周之久，一点一滴的长卖，创下百万的销售记录，也把Spitz推向一流乐团的位置。

在新的季节里 无缘无故闷热的每天
骑着脚踏车在河原路上 追赶着奔跑的你
回忆的唱片和夸大的插曲
挂在疲累的肩上
愁眉苦脸是那样的显眼

不知不觉 在同样的时候说出同样的台词
用平常的魔法完成了

谁也不能碰触你我的二人国度
就这样不放开你的手
在强大的力量下 浮在空中
噜啦啦……乘着宇宙的风

被丢在角落却不放弃呼吸的猫
不知和我有某个地方相似
无理取闹地抱起它贴近脸颊
一如往常的十字路口 由下往上看圆型的窗子
稍微弄脏了的细细月牙也看到了我

埋伏在梦的岸边 被惊吓了的你的双眼
而且我们今天在这里都重生了

谁也不能碰触只有两人的国度
没有终止的放声歌唱
在好大的力量下 若浮在空中
噜啦啦……乘着宇宙的风
噜啦啦……乘着宇宙的风

乐队档案

成员名单
草野正宗/kusano masamune
主唱&吉他
1967年12月21日出生，O型血
三轮テツヤ/miwa tetsuya
吉他
1967年5月17日出生，B型血
田村明浩/tamura akihiro
贝司
1967年5月31日出生，A型血
崎山 龙男/sakiyama tatsuo
鼓
1967年10月25日出生，B型血

最近看过动画《蜂蜜与四叶草》的朋友们可能都会对Spitz有印象，他们演唱了动画中的大部份插曲，而在"午后红茶"的系列广告中，用的也都是他们较早以前的作品。Spitz一直以来以青涩及简单的乐曲吸引着人们的目光，在成员的天才和不懈努力下，打造了日本乐坛极具传奇色彩的一个摇滚乐团。

说起Spitz的团名的由来，可是费了一番周折呢，队长草野正宗从高中以来就很想以Spitz这个名字组团，因为Spitz犬短短小小很可爱，但是在当时的团员强烈反对之下，他只好放弃这个想法，一直到大学时与现在的团员相遇组团才能如愿以偿。而且草野特别偏好有S跟P的英文字，所以Spitz这个名字是他的独爱。

在1987年刚成立时，正逢日本乐团风潮的全盛时期，他们当时深受Loudness、Bluehearts的影响，并自费录制歌曲向听众们宣传，当时的生活情形，不管是媒体或他们本身都很少提及，可以猜想他们一定经过了那一段艰苦的时光，但就是那时的LIVE舞台经验才练得现在的好默契，在1989年7月12日他们第一次以Spitz的名义对外售票演唱，也是他们初次的演唱会，共吸引300人观赏，1990年3月出了一张《ヒバリのこころ》的地下专辑，日本称之为"梦之名盘"，因绝版已久，在日本一经炒到十万日元，同年夏天与日本POLYDOR公司签下一张五年合约，正式步入主流乐坛。

在1991年3月25日发行了第一张单曲《云雀的心》和同名专辑，在当时并没有受到太大的瞩目和注意，也没有任何销量记录，之后陆续推出6张单曲3张专辑及一张迷你专辑，成绩都不理想，而乐队开始有好成绩的转变则主要归功于新的制作人世路正德，世路正德抓得到Spitz的音乐素质上的优点及与商业上消费者口味之间取得一个平衡点，1994年推出了《飞翔在空中》、《青色的车》、《蜘蛛网》、《Robinson》等单曲，都在公信榜上取得了不错的成绩，1994年夏季在日本举行的《飞向天际》演唱会，门票销售一空，至此Spitz也正式地踏入了星途。在没有具备偶像要素的情况下，也没有多余的流行元素，依然在以后一直保持着自己独特的风格，在潮流主义至上的日本乐坛，Spitz总是独树一帜，当然也代表他们的歌曲经得起时代的考验，相信Spitz的作品将成为永久流传的音乐。

5 リグレット

作曲：渡边奏子　编曲：西村宜隆　作词：渡边奏子　演唱：星野奏子

過ぎ去ったあなたのぬくもり忘れないよ
络まった一瞬が照らすリグレット

もうこれ以上求めるなんてできないんだ
そう奏でだす旋律に委ねていたいから

醒めない瞳の色过去の为に変えていくよ
輝ける时を见据える勇气を手に进むから今は

過ぎ去ったあなたのぬくもり忘れないよ
あの日见た奇迹のオーロラ思い出して
络まった一瞬が照らすリグレット
高く高く今解き放て to the sky

今动き出す心を见つめていたんだ
そう冻りつく感情を溶かしてゆくから

枯れない希望を明日の粮に変えてゆくよ
立ち止まることはない未来に向かいたいこれからは

离れて行くあなたの影を追うように
つながった意识の系をたくり寄せて
见つけ出す道たどり一人歩いていく
ありがとうをいつか伝えるまで

過ぎ去ったあなたのぬくもり忘れないよ
络まった一瞬が照らすリグレット
通り过ぎる几重に重なる想いを
抱いていたことはずっとずっと忘れないよ
いつの日にか记忆に変わるリグレット
高く高く今解き放て to the sky

星野奏子是Konami旗下音乐游戏部门BENAMI的当红歌手，在《beatmania IIDX 13 DistorteD》中，她的大部分歌曲以节奏强烈的舞曲风格为主，其演唱实力仍是个未知数。星野奏子在今年也发售了自己的单曲集，她的歌感召力非常强，听到她那动感的舞曲总会不自觉地想扭动起来。



不会忘记已逝去的温柔
照射了交错的一瞬间的后悔

已经不能再要求更多
因为想寄托给奏出的旋律

还没醒过来的瞳孔的颜色 为了过去而改变
带着看守光辉时刻的勇气走向前进

不会忘记你曾经带来的温柔
想起那一天看到的奇迹般的
照射了交错一瞬间的后悔
现在高高地释放在天空

现在正看着即将行动的心灵
会溶解冻结的感情

不干枯的希望成为未来的原动力
要奔往不可止步的未来

就像追赶从我离去的你的影子
把相连再一起的意识的线收结在一起
一个人走在寻找出来的路

总有一天会传达给你一声谢谢

不会忘记你曾经带来的温柔
照射了交错一瞬间的后悔
永远都不会忘记曾经
那重叠在一起的思念
总有一天会变成回忆的后悔
现在高高地释放在天空

6 Mad World

演唱：Gary Jules

All around me are familiar faces
Worn out places
Worn out faces
Bright and early for the daily races
Going no where
Going no where

Their tears are filling up their glasses
No expression
No expression
Hide my head I wanna drown my sorrow
No tomorrow
No tomorrow

And I find it kind of funny
I find it kind of sad
The dreams in which I'm dying are the best I've ever had
I find it hard to tell you
I find it hard to take
When people run in circles its a very very
Mad world
Mad world

Children waiting for the day they feel good
Happy birthday
Happy birthday
And I feel the way that every child should
Sit and listen
Sit and listen

Went to school and I was very nervous
No one knew me
No one knew me
Hello teacher tell me what's my lesson
Look right through me
Look right through me

And I find it kind of funny
I find it kind of sad
The dreams in which I'm dying are the best I've ever had
I find it hard to tell you
I find it hard to take
When people run in circles its a very very
Mad world
Mad world
Mad world

我的身边都是熟悉的脸庞
断壁残垣的战场
疲惫不堪的脸庞
每天都在为希望拼搏
没有方向
没有方向

他们的泪花充满了眼眶
毫无表情
毫无表情
低下头想要忘却我的哀愁
没有明日
没有明日

我找到一种快乐
我找到一种悲哀
死亡的幻觉是最美的梦境
我很难告诉你
我很难去感受
当人们开始周而复始，这就是一个
疯狂的世界
疯狂的世界

孩子们等待着快乐的那一天
生日快乐
生日快乐
我想每个孩子都应该
坐下来听我说
坐下来听我说

上学的时候我非常紧张
没人认识我
没人认识我
老师，你好，告诉我应该学些什么
她却对我视而不见
视而不见

我找到一种快乐
我找到一种悲哀
死亡的幻觉是最美的梦境
我很难告诉你
我很难去感受
当人们开始周而复始，这就是一个
疯狂的世界
疯狂的世界
疯狂的世界

最近发售的X360大作《战争机器》采用的主题曲是乐队Tears for Fears1982年的一首老歌，这首《Mad World》略带忧伤和迷幻，声音充满了伤感和迷茫，让人不能自拔，看过《战争机器》的预告片就能略微体会到游戏的意味：在这个野蛮的世界，人们找不到生命的答案，每一个角落都充斥着酸楚和痛苦，让这种安静寂寞的歌斯底里压迫得无法呼吸。这首歌曾被Gary Jules、Alex Parks先后翻唱过，还曾被电影《死亡幻觉》收录为片尾曲。

7 银の意志 金の翼

歌词：一二三恭　编曲：神藤由东大　演唱：山协宏子

苍い时　描く轨迹山り
答え探す　同じ空　见上げながら
胸に秘めた想い　溢れ出し
空を翔けて　银色の矢に変わる

求め合う心が　违う痛みは
真实gの道　霞ませるけれど

交差する银の矢　见つめ合う瞳に
同じ梦　确かに映した
たとえ质いても　たとえ伤ついても
飞び立とう　风　翼にして

声も届かない远い场所で
仆らきっと　同じ空　见上げている
あの日出会う奇迹さえ　今は信じられる
理由などいらないのだと

惹かれあう心が　近くなる瞬间
真实の道　照らし出していく

放たれた银の矢　贯かれた胸に
零れ落ちる滴に誓おう
たとえ苦しめても　たとえ伤つけても
离さない　结んだ绊は

求め合う心が　ひとつに溶けて
真实の道　切り拓いていく

交差する银の矢　见つめ合う瞳に
同じ梦　确かに映した
银の矢が贯く　胸　溢れる想い
驱り立てる　约束の场所へ

たとえ苦しめても　迷い伤つけても
离さない　结んだ绊は
だから质いても　何度伤ついても
飞び立とう　风　翼にして

日を受けて辉く　金色の翼は
空に描く　いのちの轨迹を

探寻天空苍茫时描绘好的轨迹
仰望同一片天空，寻找着答案
埋藏在心中的思念，破茧而出
飞翔于长空，银色的箭也不一样了

探求着的心啊，莫名的伤痛起来
真实之路，就在红霞消长之间吧

我的双眸看到了交叉的银箭
无可置疑的映出了同样的梦想



即使暴风骤雨，即使遍体鳞伤
也要永立风中，随风翱翔

即使各在声音也无法传达的地方
我们也能看见同样的天空
无须理由 我现在也能相信
那天相遇的奇迹

互相吸引的心 在瞬间靠近
照亮了真实的道路

漫天洒落的银色之矢 仿佛贯穿心胸
向着晒落的水滴发誓
即使痛苦 即使创伤
绝不放弃我们之间的羁绊

互相渴望的心灵 在此时融合
最后开拓出真实的道路

纵横交错的银之矢 在对视的眼中
真实地映出同一个梦
银色之矢穿透渐渐漫溢心中的情感
驱使我们到约定的地方去

即使痛苦 即使受伤
绝不放开我们之间的羁绊
即使失败 再度受伤
以风为翼 展翅飞翔

金色的翅膀沐浴在太阳的光辉之下
再天空之中描绘出生命的轨迹

8 I swear

歌词：しはざきあやこ　编曲：和田耕平　演唱：小寺司南子

I swear… I wanna steer my way　空を巡りゆけば
Well be there…　きっと会えるから　约束の场所へ

今　ひとつ　思い出した　出逢いの足迹
つま先に香る花
きらめいて咲き始める　优しい记忆色
それぞれが特别なもの

广くこころを满たす
瞳と泪とそして笑颜たちが

I swear… どんな远くにいても　山りゆけば
きっと奏でられるから　青い歌
I'll be there…　歩みすすむ道は　七色の轮
ずっと忘れないように　また青い空仰ぐ

また　ここに　响きたした　时计の足音
永远に描く梦
揺らめいて　辉いてる　元い宝もの
それぞれが未来へ击ぐ

强くこころを结ぶ
贵方と私とそして仲间たちが

I swear… どんな远くにいても　山りゆけば
きっと见つけられるから　爱の歌
Ill be there… I wanna find myself 空を山りゆけば
Well be there… 信じられるから　约束の场所へ

I swear… どんな远くにいても　山りゆけば
きっと奏でられるから　青い歌
I swear… I wanna steer my way in the sky
and now I find our song
Well be there… きっと会えるから　约束の场所へ

I swear… I wanna steer my way　只要在天空中寻找
Well be there…　那我们一定会相见，向往约束之地

刚刚想起了一个　我们相会的足迹
在指尖芳香的花
开始闪亮着盛开　温柔的记忆色
这些都是特别的东西
充满在我的心中



眼睛和泪水和笑容
I swear…　走向前进的路是七色之轮
为了永远都不会忘记　再次仰望蓝色天空

在这里再次回响的钟表声
永远在描画着梦想
缓缓闪亮的圆形宝物
那些都在相连着未来
你和我和同伴们
I swear…　不管离得多远　只要前进
就可以相会　爱之歌

I'll be there…　I wanna find myself
只要在天空中寻找
Well be there…　一直在相信，在约定的地方

I swear…　不管离得多远　只要前进
相信一定能演奏下去　蓝色之歌
I swear… I wanna steer my way in the sky
and now I find our song
We'll be there…　那我们一定会相见
向往约束之地

9 その小さな小さな微笑みで

作词：志仓千代丸　作曲：志仓千代丸　编曲：上野浩司　歌：KAORI

远く闻こえる波音には　素直になれる秘密があり
そのままで目を闭じて　梦の续きに击いだり
近くを通る风音には　勇气を运ぶ力があり
辉きのその意味を　そっと教えてくれるから

季节が过ぎても　明日のこの空は
きっと同じ色だよ　それなら强くなれる

この大地よ　太古の风よ　あなたは确かなもの
无くしかけた梦のかけらも　谁かを想うを日々も
全てのそのシーンが　物语になって　今日はどんなページになるの?

雨の降る日は雨を听いて　星の降る日は数えてみる
优しさに包まれた　そんな时间が过ぎてゆく

言叶だけじゃない　优しさの意味を

少しずつこの星が　教えてくれるんだね

この青さよ　惠みの水よ　あなたは确かなもの
虹のようなあのプリズムも　谁かの泪色も
全てのその祈りが、物语みたいに　新しいページを开く

この时代の　この瞬间の　小さなめぐり逢いで
优しくなる　爱しくさせる　不思义なアクアの星

この大地よ　太古の风よ　あなたは确かなもの
无くしかけた梦のかけらも　谁かを想うを日々も
全てのそのシーンが　物语になって　今日はどんなページになるの?

在远处能听到的波浪声　隐藏着使人变更诚实的秘密
就这样闭着眼睛　接着看梦的继续
经过附近的风的声音　有这带来勇气的力量
会告诉你光辉的意义

虽然季节已过去　但是明天的天空
依然是蓝色　之所以会变得更强

这片大地　太古之风　你的确是存在的
即将失去的梦之碎片　想念别人的日夜
这一切场面将成为一个故事　今天会修饰什么样的一页呢?

下雨的时候听雨滴的声音　看到流星雨的时候数其数量
被温柔所包围的　不断地经过这样的时间

不止是语言　星星会告诉我
温柔的真正意义

这片蓝色　恩惠之水　你的确是存在的
就像彩虹般的七彩色　不知是何人的泪色
一切祈祷，就像故事一样成为新的一页

这个时代的这个瞬间所发生的小小的相会



不可思议的水之星让我变得更温柔

这片大地　太古之风　你的确是存在的
即将失去的梦之碎片　想念别人的日夜
这一切场面将成为一个故事　今天会修饰什么样的一页呢?

治愈，治愈！扮演人气动画《NANA》中的小松奈奈的KAORI用她清朗的声音和出色的演唱功力来演绎《ARIA》的世界。KAORI那声色纯正，非常干净的演唱让人充分体验到一股来自水星的魔力。

10 Darkness of chaos

演唱：皆川纯子

伪りの中で　何かがホントで　惯れてそのうち染まったら
少しは乐になれると信じて　今は叫ばずに过ごそう

生まれついたエナジー　赖りない君のささやき
无机质なるセオリー　ぼんやりと宙に舞うけど
深い洞窟目指して　贤者よ导きたまえ

黒い夜には　白い星があり
キミの光もその一つになる
仰ぎ见る空　笑ってるみたい
それなら I wrap it kindly このままでいい

千年一度の　奇迹を起こしてみてよ　それなら信じるから
约束とか　梦の续きとか　ちょっと今时ないよね

生まれつきのベイビー　言い则はいつもそれだけ
どことなくクレイジー　何气ない作り笑い

なんだ知らずに大人になったね　嘘もつけるよ

朝日が升り　そしてまた落ちる
キミの影さえ形を变えて
恶意の梦は　终わって始まる
それなら I wrap it kindly そのままでいい

どんな命も　意味があるように
生まれゆく瞬间　光につつまれ
そこから先が　どんな景色でも
いつかは I wrap it kindly その场所に还る

黒い夜には　白い星があり
キミの光もその一つになる
仰ぎ见る空　笑ってるみたい
それなら I wrap it kindly このままでいい

皆川纯子自出演《网球王子》的越前龙马后一炮走红，并尝试向不同的明星道路发展，这首《Darkness of chaos》是2004年的作品。极富有爆发力的声音，再配合充满压迫感的电吉他，完美诠释了那个暧昧、混沌的世界。

虚伪之中　是否有真实存在　被玷污的内心很快就会习惯
相信将逐渐乐于沉沦下去　把现在的日子叫做活着

与生俱来的能力　能面对你不安的私语
相信将逐渐乐于沉沦下去　把现在的日子叫做活着
与生俱来的能力　能面对你不安的私语
可是无机质般的理论　已在空中飘散得模糊不清
向着深深的洞窟前进　贤者啊请指引我吧

黑暗的夜里　闪耀着白色的星星
你的光芒与星辰融为一体
抬头仰望　夜空彷佛在向我们微笑
若是如此　我温柔地包容着你　这样下去就行

若能引发　千年一次的奇迹　我才会相信
约定也罢　梦的延续也罢　怎么还会存在于现今

刚出生的无知婴儿　借口也只有那种程度而已
只会无缘无故地痴狂　装作不形于色的笑意
不知何时开始就会长大成人　然后学会欺骗

朝阳升起　随后就要落下
你的身影也会随之改变
恶意的梦　结束了又会开始
若是如此　我温柔地包容着一切　只要这样就行

无论任何生命　都有自身的意义
诞生的那一刻　被光明所围绕

从此开始前方　不管是怎样的前景
总有一天　我温柔地包容着一切　会回到原点

黑暗的夜里　闪耀着白色的星星
你的光芒与星辰融为一体
仰望夜空　想要一同微笑
若是如此　我温柔地包容着你　这样下去就行



难以忘记的旋律

在1972年，全世界玩家都听到了《乒乓》的声音，当那颗像素拼成的球体被打中时发出令人昏昏欲睡、类似声纳的"叮咚"声时，游戏被领入了一个有声世界；而1975年Taito《枪击》中通过单通道扩音器放出的枪声、1977年雅达利VCS《战斗》里坦克的轰隆声、《突围》里"哔-啵-哔"的节奏，则标志着游戏进入了一个新的有声时代；直至八十年代初《吃豆人》那至今让人难以忘却的旋律、宫本茂在一架小电子琴上创作的《大金刚》BGM的出现，游戏世界才开始清晰地向我们表达出听觉上的娱乐；1985年NES曙光乍现，这台拥有当时性能强劲的摩托罗拉6502处理器的8位主机，把更多的欢乐带到了千家万户，更是让我们听到了纷繁动听的电子音乐，整个电子游戏的音乐制作也进入了一个全新的领域，开始融进了前所未有的新元素……

而更让广大中国玩家熟悉的、至今还在嘴边哼唱的，莫过于那个简单的FC时代吧。那经典"4 in 1"的每一段曲调，现在听起来还是备感亲切；《赛尔达传说》的BGM可谓风靡全球，现在在网上可以随处找到它的MIDI和MP3；《最终幻想》配乐也被很多玩家认为是电子游戏史上最出色的，担当编曲的植松伸夫以他大气澎湃的电影化风格，为电子游戏配乐开启了一片新天空，而且直到今天依然保持着令人陶醉的魔力……哪怕是到了今天，那简单音源发出的声音一响起，多少人心中仍然会涌起动情的涟漪。

虽然那四通道的声效处理在现在听来早已是粗陋之极，可那每一个音符带给我们的都是难以磨灭的回忆，我们也不禁感叹，当时在有限的硬体资源下，却能够让声音如此地活灵活现。本期的CD特辑就带你一起回到那个时代，聆听那个时候的声音。



一揆

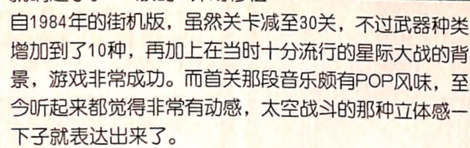
发售时间：1985年11月28日



所谓的一揆，在日语中指的是各种起义暴动，《一揆》这个游戏讲的就是日本的江户时代，农民为了反抗幕府的剥削而起义的故事，玩家们操纵的就是一名一揆战士。可能大部分国内玩家在当时并不知道这么多典故，现在留在脑海中的，除了那个绿色的小人、追击他的忍者和夸张的回旋镖外，就是那充满和风的战斗音乐了，GAME OVER时的那一下撩拨，又透露出游戏的活泼可爱。

B计划

发售时间：1986年6月3日



十分怪异的几声音效过后，我们为心爱的战斗机选好了武器，接着它离开了跑道，飞向了太空，那段悠扬的音乐就响起了。FC版的B计划移植自1984年的街机版，虽然关卡减至30关，不过武器种类增加到了10种，再加上在当时十分流行的星际大战的背景，游戏非常成功。而有关那段音乐颇有POP风味，至今听起来都觉得非常有动感，太空战斗的那种立体感一下子就表达出来了。

半熟英雄

发售时间：1988年12月2日



奇特的世界观、夸张搞笑的风格一直是《半熟英雄》的传统，其中的蛋兽召唤更成为后来《最终幻想》召唤兽系统的发源概念。而开创这一传统的正是1988年的初代。那古怪的欧洲中世纪风格，紧张刺激的"对对碰"战斗方式让人忍俊不禁。它的大地图音乐是按照四季变幻的，春季非常有维也纳风情，而秋季则是将它变成慢版，使之更加舒缓自然，听着它甚至不会感觉到我们正在进行一场战斗。

吞食天地II－诸葛孔明传

发售时间：1991年4月5日

因为当时绝无仅有的汉化版，恐怕大部分国内玩家真正玩进去的第一个RPG游戏就是《诸葛孔明传》了吧。游戏里很巧妙地把一些欧式风格RPG的"魔法"、"技能"等要素转化为中国古代战场特有的"计谋"、"阵形"，足见Capcom的设计精巧。本段音乐就是对阵最终BOSS——司马懿时的BGM，这股摇滚风格和擂动战鼓完全不同，但同样会让你感到最终战的刺激与激昂。



忍者君茶茶丸

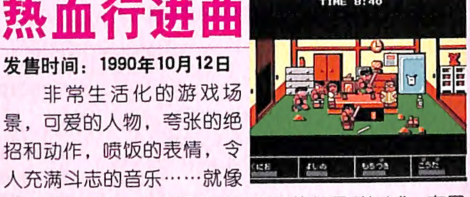
发售时间：1985年11月15日



为了拯救被鲶鱼太夫绑架的公主樱姬，小忍者茶茶丸施展过人的武艺与忍术，用他的手里剑不断对抗接踵而来的邪恶忍者军团。这款恐怕可以称为忍者题材游戏的始祖了。当年那个两头身的可爱忍者更是让很多女生们也喜欢上了游戏，忍者音乐中经常出现的箫笛也被电子声模仿得惟妙惟肖，刺激动感的战斗音乐也将这股可爱推向了高潮。

热血行进曲

发售时间：1990年10月12日



非常生活化的游戏场景，可爱的人物，夸张的绝招和动作，喷饭的表情，令人充满斗志的音乐……就像它的名称一样，这个系列带给我们的就是"热血"。在早期的FC游戏音乐创作中，很多游戏都没有原创音乐，他们通常将很多世界名曲改编加工成电子乐，这样做反而让这些名曲听起来更有韵味！比如这首曲子中就摘用了李斯特的《匈牙利狂想曲》第二章的高潮部分，可谓恰到好处！

金碟收藏

流行音乐14 原声集

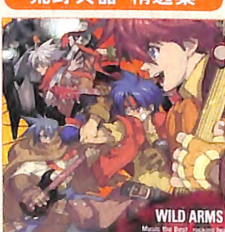
发售日：2006年10月27日



如果你想快速了解现在日本正在流行哪些歌曲的话，玩一下当前"《流行音乐》系列"的最新作是再合适不过的了。虽然14代的PS2版还没有出，不过收到这张CD，就可以抢先听到它收录了哪些日本时下的流行金曲了。

荒野兵器 精选集

发售日：2006年09月04日



《荒野兵器》迎来了它的十周年，在年底的5代发售之前，厂商就开始进行一连串的纪念活动，这张历代音乐精选集就是其一，充满了西部风情的悠远音乐和标志性的口哨，让你听后立刻就会由心底滋生出独自闯荡天涯的感觉。

《山脊赛车PSP2》导演版音乐集

发售日：2006年10月25日



本作游戏的系统、赛道、赛车几乎与一代别无二致，当然还有音乐。不过"《山脊赛车》系列"历代的音乐还是有很高的质量保证的，如果你是一个喜欢怀旧并且喜欢《山脊》的人，这张CD将会是你不错的选择。

《逆转裁判》交响乐CD

发售日：2006年10月18日



《逆转》的音乐历来经典，这张CD收录了"《逆转裁判》系列"的诸多名曲，并由大师岩垂德行重新编辑制作，将它们交响化，由交响乐团来重新演奏，非常值得收藏的一张CD，另外里面还先行收录了4代的新曲哦。

《MOTHER3》原声集

发售日：2006年11月03日

《MOTHER3》仍然维持着系列作一贯的清爽温馨的画面、感人至深的剧情以及那风格独特的音乐，这张原声集就收录了三代所有的BGM，希望借由它能带你回到那个动人的故事中去，再次经历那场不同寻常的体验。



《梦幻骑士5》原声集

发售日：2006年09月22日



除了保志总一朗等大牌声优的精湛演出，《梦幻骑士5》的音乐还是一如既往地保持了系列的那种幻想风格，让人仿如进入幻想大陆的奇幻国度，草原、战马、两军对垒的场面立刻跳进眼帘。


128页大16开模型时尚志＋模型制作视频VCD
动漫模型时尚志
MODEL FIGURE
实用/观赏/收藏 三位一体
MODEL & FIGURE
模魂志
No.3
11月20日
全国上市
直击模型界盛事
SM年度科幻动漫模型大赛追踪报道
中国知名模型人专访
[魔蟹量产坞]站长之访谈录！
动漫周边收藏鉴赏
美少女完成品、变形金刚、圣斗士近距离接触！
最新模型制作范例
MG版强袭高达+I.W.S.P.完全剖析！
……更多精彩内容，11月20日与您相见！

GAMER 游戏人

领略游戏文化 体验游人生活

Culture • Entertainment • Game

¥14

2006.11

Vol. 20

[游人档案] 艰途成就道广通——任天堂S会社开发部长成广通

[特别企划] 天与地——当无双遇上BASARA

[游人小说] 昨夜星辰昨夜风

[幻影斗技] 山之岚 论柔道

ISBN 7-88618-024-0

9 787886 180248 >